Bimestriel N°2-Juin/Juillet 1991-25 FF

Mercredi 3 Juillet 1991

ANIME LAND 2

SCANDALE : MIYUKI

CHARA DESIGN AKEMI TAKADA

TOUT SAVOIR SUR LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

MAX ET COMPAGNIE - NAUSICAA - MAGICAL TALULUTOKUN - NICKY LARSON

Librairie
junku
La Librairie JUNKU

- Mangas
- CD, K7, vidéos
- Magazines et journaux japonais
- Revues spécialisées sur l'animation

Ouverture de 10h à 19h - sauf Dimanches et Fêtes

262, rue Saint-Honoré 75001 PARIS
Tél. (16-1) 42.60.89.12
Fax. (16-1) 49.29.04.84

TANKAO

BASTILLE - 29 RUE KELLER
PARIS 75011 ☎ 47 00 78 38
DU LUN AU VEN.10H30 A 19H-SAM-14H30 A 20H

TOUTE LA BD

PUCES DE MONTREUIL
1 RUE E VARLIN
93170 BAGNOLET
☎ 48 58 96 94
SAM DIM ET
LUN-10H A 19H

Mercredi 3 Juillet 1991

ANIMARTE

Association Loi 1901
à but non lucratif

en collaboration avec

9. rue Cadet-75009 Paris

ANIME LAND

Remerciements à Olivier Chamaillard, Serge Morisi et Keiko Katsumur

Nous voici déjà au numéro 2. Le numéro 1 a remporté un franc succès après de tous les nombreux fans de dessin animé japonais.

Nos nombreux contacts en France et en Europe nous assurent une bonne distribution sur le "vieux continent" et nous profitons de cet espace pour saluer tous nos amis de Cherbourg, Bordeaux, Lille, Toulouse, Toulon, Lyon, Limoges, Marseille mais aussi de Suisse et de Belgique. Que ceux que nous n'avons pas cité veulent bien nous pardonner. Toutes vos suggestions ayant été prises en compte, nous avons modifié et enrichi nos rubriques de nouvelles idées , de nouveaux concepts et surtout d'illustrations qui manquaient cruellement au numéro 1.

Nous sommes donc très fiers de vous présenter ce numéro avec toujours plus d'articles et d'informations, contenus dans une version améliorée avec 2 fois plus de pages. Espérant que celui-ci vous plaise autant, sinon plus, que le premier, nous vous souhaitons bonne lecture et bon voyage dans ANIME LAND.

ANIME LAND n°2-juin & juillet 1991, bimestriel à but non lucratif publié à seule fin d'informations, est édité par l'association ANIMARTE. Directeur de la Publication : Pascal Lafine - Rédacteur en chef : Yvan West Laurence - Administrateur : Vincent Osée Vu - Marketing : David Schmit - Maquette et mise en page : Sylvain Portier - Rédacteurs : Audrey Landel, Muriella Romaniello, Shiro Oki, Nicolas Vuong, Elodie Papon, Christina Brianso, Jean-Benoit Silvestre, Nicolas Rimbert, Gwenael Jacquet, Jacques Imbert, Olivier, Alban - Graphistes : Frédéric Bron, Patrick Doan - ANIME LAND-ANIMARTE 71 rue Jean Jaurès 92170 VANVES - Minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND - Reproduction et utilisation des textes, graphiques et dessins interdites sans l'autorisation écrite de leurs auteurs ou de l'éditeur. - EN PAGES CENTRALES, EST INSERE LE SUPPLEMENT SUMI N°1 QUI NE PEUT ETRE VENDU SEPAREMENT. ISSN en cours - Dépôt légal à parution.

SOMMAIRE

L'ANIMATION 4
- Tsukasa Hojo : Cat's Eye et City Hunter
- Akemi Takada : Les Magical Girls et Orange Road
- Scandale : Miyuki
- Fiche technique : Lady Oscar
- Anime Grand Prix 91
- Patlabor
- Nausicäa
- Saint Seiya

MANGAS 24
- Magical Talulutokun
- Le Collège fou,fou,fou

MARKETING & DROITS DERIVES
- Les jouets Saint Seiya 28
- City Hunter en jeu vidéo

LIRE, ECOUTER, VOIR 33
- Les CD Saint Seiya
- Critiques

NEWS & BREVES 35
- Les nouveautés à la télé
- En direct du Japon

Auteur

TSUKASA HOJO

Après Rumiko Takahashi, nous avons choisi de vous parler d'un auteur qui nous tient particulièrement à coeur : TSUKASA HOJO. Ce très célèbre auteur de mangas a débuté sa carrière en publiant de courtes histoires fantastiques dans Weekly Jump. Il les a ensuite réunies dans un volume intitulé TENSHI NO OKURIMONO (Le cadeau d'un ange). Parmi ces histoires, la plupart sont antérieures aux deux séries à succès de TSUKASA : CAT'S EYE et CITY HUNTER.

C'est donc avec le manga CAT'EYE que débuta la brillante carrière de TSUKASA HOJO. En 82, trois voleuses de charme firent leur apparition dans les pages de la revue hebdomadaire SHONEN JUMP COMICS. TSUKASA HOJO casse par son style graphique, le mythe de l'heroîne japonaise stéréotypée. Grâce à lui, fini les adorables blondinettes aux yeux immensément bleus. Rui, Hitomi et Ai KISUGI, respectivement CYLLIA, TAM et ALEX SHAMADE sont de superbes jeunes filles aux longs cheveux noirs, au look hyper sexy. Le style de leur auteur en fait des créatures de rêve sommme toute assez proches de la réalité.

Le vif succès remporté alors, conduit la "JUMP COMICS" à éditer le manga en comics single. La série complète comprend 18 volumes où l'on aperçoit les progrès constants de TSUKASA. Mais, la chance qui sourit à l'auteur ne s'arrête pas en si bonne voie : la TOKYO MOVIE SHINSHA proposa, et ce dès 83, d'adapter le manga en série télé animée de 36 épisodes. Cette série, nous la connaissons puisqu'elle a débarqué en France en 86. Cette première série connut un tel succès qu'elle fut immédiatement suivie d'une deuxième. Cette dernière,sortie en 84, a un design plus lisse, un background musical plus rock et remis au goût du jour. Rassurez vous, en France nous avons bien vu ces deux séries de 36 épisodes chacune, nous avions même conservé les images originales du générique de la seconde série japonaise (Les italiens ayant, eux, gardé celui de la premiere série!).

Même si l'animation de Cat's eye (SIGNE CAT'S EYES, en France) n'est pas extraordinaire on peut souligner que Toshiharo Mitsutani, le character designer, reste très proche du style de dessin de TSUKASA HOJO. Ce n'est donc pas au niveau graphique qu'existent des différences entre manga et série TV.

Que ce soit dans l'un ou l'autre, les soeurs **Kisugi** s'occupent de la caféteria CAT'S EYE le jour, et enfilent des combinaisons sexy pour, le soir, commettre des vols les plus audacieux. Le jeune inspecteur de police **Toshio Utsumi** (Quentin Chapuis), également le petit ami de **Hitomi**, est chargé de cette épineuse enquête.

Si ces trois jolies jeunes filles ont décidé de devenir des voleuses professionnelles, ce n'est pas pour le plaisir de connaître des sensations fortes : filles du collectionneur peintre allemand **Michael Heinz** qui a disparu pendant la guerre, elles tentent de reconstituer sa collection, afin d'obtenir quelques renseignements cachés dans ses oeuvres de manière à pouvoir le retrouver. On pourrait ici, noter un anachronisme flagrant : en effet, aussi bien dans le manga que dans la série, on sait que **Rui** et **Hitomi** ont vécu quelques temps avec leur père. **Rui** devait avoir 5 ans et **Hitomi** 3. Si celui-ci a disparu dans les années 40-45, je vous laisse imaginer quel âge devraient avoir nos héroines à l'époque où se déroule la série, c'est-à-dire en 1983. Elles ne seraient certainement pas aussi

Contrairement à la série où **Toshio** a pour seul équipier **Mitsuko Asatani (Odile Assaya)**, dans le manga il est entouré d'une équipe de joyeux loufoques. Tout d'abord, **Takeshi Hirano**, un jeune policier tombé sous le charme de **Rui**, puis **Takeuchi**, qui lui serait plus intéressé par la jeune **Ai**. Aux côtés des voleuses, un autre voleur très habile : **Akira Kamiya**, surnommé **Nezumi** (la souris). Si bien des fois, les trois chattes et la souris se courrent après, il n'est pas rare que **Nezumi**, amoureux de **Rui**, aide nos héroines à se tirer d'un mauvais pas.

La différence fondamentale c'est la fin du manga. Dans la série TV, le dernier épisode (la pièce de théâtre écrite par **Alex**) nous laissait sur notre faim. Le manga va plus loin : nos héroines se sont aperçues que plusieurs tableaux de leur père étaient signés **Kranaff**. Bien

décidées à comprendre le fin mot de cette histoire, elles acceptent un défi lancé par ce mystérieux personnage. Le prix, le dernier tableau manquant de la collection **Heinz**. Au moment où elles croient avoir réussi, apparaît au milieu de la pièce un hologramme de leur père. Une voix les invite à le rejoindre en haut du bâtiment. Folles de joie, les trois filles s'y précipitent. Mais le chemin truffé de pièges ne permet qu'à **Hitomi** d'atteindre son but laissant derrière elle ses soeurs qu'elle croit mortes. Cependant, arrivée devant ce qu'elle croit être son père, elle les retrouve. Cette homme n'est pas **Heinz**, mais **Kranaff**, son frère jumeau, l'oncle des Cat's. Peintre sans talent, il a retenu son frère prisonnier afin de pouvoir signer ses oeuvres, et ce jusqu'à la mort de **Heinz**. Pris de remords, il décide de se suicider laissant juste le temps aux Cat's pour s'enfuir.

N'ayant plus de raison d'être, la bande Cat's Eye stoppe ses méfaits et remet ses larcins à la police. **Hitomi** décide de révéler sa véritable identité à **Toshio** afin de dissiper ce sentiment de jalousie qu'elle éprouve vis-à-vis de son alter égo. Lorsque **Toshio** connait la véritable identité de **Hitomi**, il décide de démissionner. Celle-ci le lui interdit et s'envole avec ses soeurs pour Los Angeles. Quelques mois plus tard, **Toshio** reçoit une lettre de **Nezumi** qui lui demande de les rejoindre de toute urgence aux Etats-Unis : **Hitomi** est atteinte d'une méningite virale, elle a complétement perdu la mémoire. Lorsque **Toshio** arrive, elle ne le reconnait pas. C'est grâce au son d'une boite à musique que Cat's avait offerte à l'inspecteur qu'elle retrouve le souvenir de **Toshio**, sans pour autant se souvenir de ses activités nocturnes passées. **Toshio** décide alors de vivre pour toujours avec celle qu'il aime !

Bien que les héroines soient trois, les personnages les plus importants restent tout de même

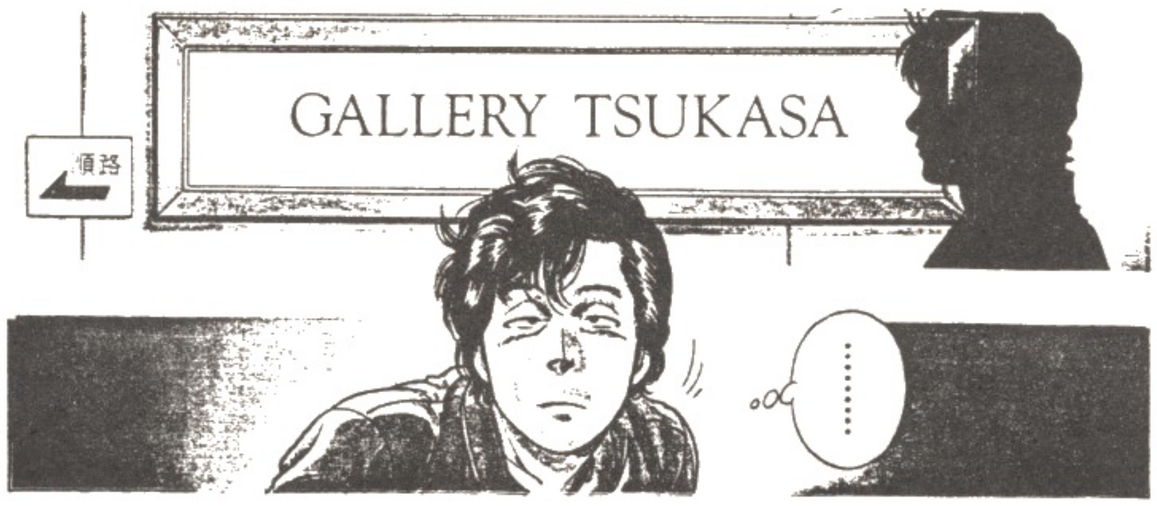
Hitomi, en japonais cela signifie les yeux, et **Toshio**. Dans la série animée, leur relation ambigüe est mise en avant, surtout pendant la fuite (le vol en lui-même ne prenant que quelques minutes). **Hitomi** et **Toshio** sont souvent confrontés ou bloqués ensemble dans un lieu sombre. Au fil des épisodes, **Toshio** s'attache à la voleuse et éprouve à son égard un sentiment flou. **Hitomi** ne peut, quant à elle, s'empêcher d'être jalouse de cet amour qu'il porte à Cat's, même si elle sait qu'au fond, il est doublement amoureux d'elle.

Audrey Landel

CAT'S EYE

CAT'S EYE - Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; TV : Tsukasa Hojo/Shueisha-NTV-TMS-IDDH Les Editions Mondiales

CITY HUNTER シティーハンター



La série **CAT'S EYE** est à peine terminée que **Tsukasa Hojo** publie, dès le mois de janvier 1985, et toujours dans le Weekly Shonen Jump, les nouvelles aventures comico-policières d'un jeune détective privé/tueur professionnel, **Ryo Saeba**, dont le nom de code est **City Hunter** (le chasseur de la ville), d'où le titre. Aidé de sa partenaire **Kaori Makimura**, il n'a qu'un seul but : défendre la veuve et l'orphelin (mais surtout la veuve !) en débarrassant la ville de ses mauvais éléments. Dès les premières semaines de parution, c'est un franc succès qui ne s'est pas encore démenti puisque les aventures de **Ryo Saeba** continuent d'être publiées, chaque semaine, dans le Weekly Shonen Jump et elles sont loin d'être terminées !

Après un tel succès, la série se devait d'être adaptée à la télévision : c'est **SUNRISE** (ex-Nippon Sunrise) qui s'en charge et les dessins sont confiés à **Sachiko Kamimura**. A partir du 6 avril 1987, les télespectateurs vont pouvoir, pendant 51 épisodes, suivre la série avec passion. Mais les producteurs ne s'arrêtent pas là : le 2 avril 1988, une deuxième série de 62 épisodes, **CITY HUNTER 2**, est créée, puis une troisième de 13 épisodes, **CITY HUNTER 3**, le 15 octobre 1989. Enfin, le 28 avril dernier, après plus d'un an d'absence, **Ryo** et **Kaori** sont de retour dans une quatrième série, **CITY HUNTER 91**, qui semble être prometteuse du point de vue de la qualité du scénario et des dessins. Mais voyons donc qui sont les héros de cette série.

PERSONNAGES

RYO SAEBA (Nicky Larson en France) : il est le personnage principal autour duquel l'histoire est toujours centrée. D'une famille inconnue (il n'utilise peut-être pas son vrai nom), il est né un 26 mars (1959 ?) et il a 26 ans au début de la série (dans les dernières BD, il en a 31). Mais ces renseignements ne sont pas tout à fait exacts car en réalité, c'est sa partenaire **Kaori** qui lui a inventé son âge et sa date de naissance ! Il mesure 1,99 m. Quant à son poids, il reste inconnu (tout comme son groupe sanguin ...). On ne sait que très peu de choses sur lui mis à part le fait que lorsqu'il était petit garçon, il a eu un accident d'avion. C'est pourquoi il déteste l'avion et préfère utiliser sa petite mini cooper rouge, plus adaptée à sont "travail" : au regard des autorités, **Ryo** n'est qu'un simple balayeur mais en réalité, il est tour à tour espion, détective privé ou garde du corps. Son arme préférée est le colt python 357 magnum, dont il ne se débarasse jamais (et pour cause !). Pour s'attacher à ses services, il suffit de laisser un message contenant les lettres XYZ sur le tableau de la gare de **Shinjuku** à Tokyo (il possède dans ce quartier des affaires très célèbre un appartement-maison). Il viendra alors en aide à ceux qui en ont besoin, surtout si ce sont de jolies filles ! Car notre **Ryo** a une grande passion, capable de le rendre complètement idiot : les femmes. C'est en raison de sa prédisposition innée pour le sexe qu'on le surnomme "sukebe". Ses adversaires pensent avoir trouvé son point faible (les sous-vêtements féminins) mais **Ryo** reste le plus fort. Cependant, dans les derniers mangas, ses ennemis deviennent de plus en plus dangereux. Finira-t-il par trouver plus fort que lui ?

KAORI MAKIMURA (Laura Marconi) : le soir même de la mort de son frère, **Kaori** fête ses 20 ans (elle est est née le 31 mars 1965 et elle mesure 1,70m). Pour son vingtième anniversaire, **Hideyuki** avait eu l'intention de lui révéler qu'elle n'était pas sa vraie soeur mais la fille du criminel **Hisaichi** que le père de **Hideyuki**, alors policier, avait tué. Sur la demande de sa vraie mère, **Makimura** avait alors recueilli **Kaori** et l'avait élevé comme sa propre fille. **Ryo** décide de garder le secret de son ami et **Kaori** devient sa nouvelle associée, avec ce petit plus qu'elle est avant tout une femme, même si son apparence masculine fait plutôt penser à un garçon. Elle pourrait sembler aux premiers abords très douce. En réalité, elle a un caractère épouvantable, et elle n'hésite pas à sortir un maillet de cent tonnes (parfois mille) et à en frapper **Ryo** lorsque ses tendances sexuelles reprennent le dessus (il ne peut pas rester sérieux plus de cinq minutes lorsqu'il est en présence d'une femme !). Si celui-ci est invincible lorsqu'il exécute un travail, il reste sans défense devant les colères de **Kaori**, qui ne sont pas forcément dues à la jalousie, car ce n'est que dans la BD 28 que **Kaori** commence à comprendre qu'elle est très attachée sentimentalement à son partenaire et les épisodes de la BD 28 n'ont pas encore été adaptées à la télé. Cependant les derniers

épisodes de **CITY HUNTER**, de **CITY HUNTER 2** ainsi que toute la série **CITY HUNTER 3**, sont basés sur des relations entre nos deux héros qui deviennent toujours plus intenses (un premier baiser est échangé dans l'épisode 104, un mariage est célébré dans l'épisode 125 et, même si celui-ci n'est dû qu'à un travail qu'ils doivent éxécuter, il leur fait prendre conscience qu'ils sont faits l'un pour l'autre. Enfin, les derniers épisodes les voit repartir ensemble pour de nouvelles aventures : ainsi dernièrement, le père de **Ryo** imaginait des plans pour tuer son fils !

SAEKO NOGAMI (Hélène ou Tania selon les épisodes) : c'est une femme lieutenant de police, amie de **Ryo** depuis très longtemps.Fort belle, elle sait user de ses charmes pour mener les hommes par le bout du nez afin d'obtenir ce qu'elle désire. Si **Saeko** et **Ryo** ont pu se rencontrer, c'est grâce à **Hideyuki** qui était, avant d'être le partenaire de **Ryo**, le coéquipier de **Saeko** dans la police, et aussi son grand amour. **Saeko** a quatre soeurs. L'une d'elle est **Reika**.

MIKI : née le 15 janvier, elle a 27 ans lorsqu'elle apparaît dans la série (épisode 90). On ne connait pas son nom car c'est une enfant abandonnée. Elle a connu **Umibozu** lorsque celui-ci était encore mercenaire et aujourd'hui, elle s'occupe du café avec lui. Mais bien que Miki le souhaite ardamment, nos deux tourtereaux ne sont pas encore mariés. **Miki** est un personnage important dans la mesure où elle va apparaître très régulièrement dans la série.

KASUMI ASO : née un 15 janvier, elle a 20 ans. Elle apparaît dans l'épisode 95, mais en réalité, le télespectateur la connaît déjà. Dans le onzième épisode, **Kasumi** avait fait appel a **Ryo** pour rechercher une tulipe noire. **Kasumi** va elle aussi devenir un personnage régulier car elle travaille dans le café Cat's Eye avec **Miki** et **Umibozu**. Il s'avère aussi qu'elle a un petit faible pour notre **Ryo**, ce qui explique qu'elle n'hésite pas, comme **Kaori**, à se venger de lui en lui lançant à la tête des maillets de plus de cent tonnes

HIDEYUKI MAKIMURA (Tony Marconi) : **Hideyuki** n'apparaît que dans les cinq premiers épisodes de la série. A l'origine, c'est l'associé et l'équipier de **Ryo**, chargé avant tout de "filtrer" les clients. Mais lors d'une dangereuse mission, l'homme de main d'un Yakuza (membre de la mafia japonaise) le supprime froidement. Avant de mourir, **Hideyuki charge Ryo** de veiller sur sa petite soeur **Kaori**.

YUKA NOGAMI : une dernière venue dans la série. Cette jeune fille écrivain, âgée de 16 ans, est la soeur de **Saeko** et de **Reika**. Elle devrait prochainement apparaître dans la série **CITY HUNTER 91**.

REIKA NOGAMI (Raquel) : elle apparaît dans les séries **CITY HUNTER** et **CITY HUNTER 2**. Elle travaillait avec sa soeur dans le police, mais elle a décidé de donner sa démission et d'ouvrir une agence de détective privé, la RN DETECTIVE COMPANY, qui se situe dans le quartier de Shinjuku et plus précisément, dans la maison voisine de celle de **Ryo** et **Kaori**. Très belle et très intelligente, elle ressemble peu physiquement à sa soeur, mais, tout comme elle, elle sait mener **Ryo** en bateau lorsqu'elle a besoin de son aide.

FALCON (Mammouth) : son véritable nom est **HAYATO IJUIN** mais on l'appelle plus souvent **UMIBOZU**. Tout comme **Ryo**, on ne sait rien sur lui mis à part le fait que c'est un ancien mercenaire et qu'il déteste les chats. Il aide souvent **Ryo** dans ses missions mais après sa rencontre avec **Miki**, il va vouloir se ranger en devenant le propriétaire du café **CAT'S EYE** (réminiscence de la première série de **Hojo**). Fort heureusement, il ne cessera jamais totalement ses anciennes activités.

Grâce au formidable potentiel créatif de son auteur, les aventures de **Ryo Saeba** ne tombent jamais dans le déjà-vu. Chaque histoire est différente et c'est bien là ce qui explique le succès remporté par cette série. Malheureusement, l'animation et les dessins ne sont pas toujours excellents et l'adaptation française, bien que très sérieuse au niveau des doublages, n'est pas sans reproches : génériques et noms originaux supprimés, censure flagrante (n'oublions pas de rappeler qu'au Japon, ce dessin animé est réservé aux adolescents et aux adultes). En bref, rien n'a changé de ce point de vue là...

Les demandes incessantes du public (en août 1990, **Ryo** et **Kaori** étaient encore élus meilleur couple de l'année) ont incité les producteurs à se tourner vers le marché des vidéocassettes. En juillet 1989, un premier film sort au cinéma (uniquement à Tokyo et Osaka) dont le titre original est **AI TO SHUKUMEI NO MAGNUM** (Le Magnum de l'Amour et du Destin), et d'une durée de 87 minutes. Ryo est imbriqué dans une affaire de microfilm et dans laquelle entre en jeu une jeune pianiste, **Nina Sternberg**, à la recherche de son père. Septembre et octobre 1990 voient la parution de deux nouvelles OAV, respectivement **BAY CITY WARS** (un dictateur cherche à s'emparer d'un super ordinateur capable de lancer de dangereux missiles dans n'importe quel pays) et **HYAKUMAN DOLLAR NO INBO** (une jeune femme, **Emily**, qui cherche à venger la mort de son frère, demande à **Ryo** d'être son garde du corps). Avec tout cela, les fans ont de quoi faire. En espérant que nous, pauvres télespectateurs français, nous puissions voir tous les épisodes de la série télé sans aucun problème...

Muriella Romaniello

CITY HUNTER - Manga : Jump Comic· Editions Shueisha ; TV, OAV, Cinéma : Tsukasa Hojo/Shueisha-YTV-Sunrise

Pendant la parution des mangas de **City Hunter, Tsukasa Hojo** a créé une nouvelle série en 5 volumes : **SPLASH !** Cette dernière a connu un succès moindre bien que l'on retrouve toujours ce style de dessin réaliste cher à **Tsukasa Hojo**. Mais nous vous en reparlerons dans un prochain numéro d'ANIME LAND.

AKEMI TAKADA ET LES MAGICAL GIRLS

MAHO NO PRINCESS MINKY MOMO (Magique Princess Minky Momo) est le premier dessin animé typique des **MAGICAL GIRLS** à être diffusé en France en 1985 sous le titre de **GIGI**.

Au Japon, en 1982, la série et son héroine **Minky Momo** donnent naissance à un nouveau style de conte de fées où se mèlent le rêve et la magie. Le dessin animé en initia la création de quatre autres : **MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI (Creamy Merveilleuse Creamy** en France), **MAHO NO STAR MAGICAL EMI (Emi Magique), MAHO NO YOSEI PELSIA (Vanessa ou la Magie des Rêves)**, et enfin **MAHO NO IDOL PASTEL YUMI (Suzy et Les Fleurs Magiques)**. Il y en eut beaucoup d'autres ayant pour sujet la magie et les petites sorcières. Toutes ces séries se ressemblent, du point de vue du dessin comme de l'histoire, de la magie, des vêtements ou des personnages.

MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI (ce qui signifie **L'ange Magique Creamy Mami**) fut diffusé pour la première fois au Japon en 1983. Cette série comporte 52 épisodes. Ce sont les **STUDIOS PIERROT** qui la produisent. **Yuko Kitagawa** dessina le manga et le character design fut réalisé par **Akemi Takada**, créatrice des personnages de **Maison Ikkoku (Juliette Je T'aime)**, de **Patlabor**, de **Kimagure Orange Road (Max et Compagnie)**,de **Urusei Yatsura (Lamu)**. A l'origine, **Creamy** est un adjectif anglais qui sert à compléter le prénom de l'héroine **Mami** (Douce Mami). En France, **You Morizawa** dessina le manga et le charcter design fut réalisé par **Yoshiyuki Kishi** et **Kohji Motoyama**. La série remporta au Japon un très grand succès.

Emi est à la fois magicienne et chanteuse. FUSHIGINO HAPPINESS, la chanson qu'elle interprète lorsqu'elle fait ses spectacles, est aussi le générique de fin de la série. Certains d'entre vous ont peut-être eu la chance de l'entendre lors de la première diffusion. Par la suite, il fut remplacé par le générique français. En Italie, la chanson d'**Emi** fut rechantée en italien par **Cristina d'Avena**. ANATADAKE DREAMING est le générique de début de la série. L'héroine, **Mai**, a 11 ans et se transforme en **Magical Emi** la star de la magie, à l'aide de son bracelet et de sa formule magique MAPARIPA JIRA RIRA KAPOKARI RURARUNE.

Comme **Mami**, **Emi** est l'héroine d'un film intitulé **MAGICAL EMI SEMISHIGURE**. Ce dernier est plus difficile à comprendre. C'est un mélange de souvenirs nostalgiques et de réalité.

MAHO NO YOSEI PELSIA (Magique Elfe Pelsia) fut diffusé au Japon en 1984 et en France sous le titre de **Vanessa ou la magie des rêves**. L'héroine **Pelsia Hayamizu**, grâce à sa formule magique PERUSHIKARABU RIN KURUKU prend l'apparence de la princesse du pays des rêves. Comme les autres magical girls, **Pelsia** est accompagnée dans ses aventures : ici par trois petits êtres verts et un lion devenu chat. **Pelsia** et **Minky Momo** ont les mêmes objectifs : faire connaître aux hommes la fantaisie.

Si **Lamu, Juliette Je T'aime, Creamy Merveilleuse Creamy, Max et Compagnie** se ressemblent tant au niveau graphique, c'est que ces séries ont un "character designer" (créateur des personnages pour le dessin animé, il n'y a pas d'équivalent en français car nous ne travaillons pas de la même manière que les japonais) en commun, et pas n'importe lequel : **Akemi Takada**. Elle est actuellement le character designer le plus en vue au Japon et c'est également elle qui a fait le character design de **MOBILE POLICE PATLABOR** très attendu en France. Cependant **Akemi Takada** n'a pas fait que ces séries. Elle a commencé bien avant en travaillant à **Tatsunoko Production** sur **GATCHAMAN (La Bataille des Planètes)**. Puis elle s'est lancée en Freelance en créant essentiellement pour **Studio Pierrot** (ses principales séries en France), pour quelques OAV. Sa dernière série TV en date est donc **PATLABOR** chez Sunrise.

Pour la petite histoire, **Akemi Takada** est très amie avec un autre character designer : **Inomata Mutsumi** sur qui nous reviendrons plus tard et dont le style est assez proche. Comme **Inomata Mutsumi, Akemi Takada** aime les chats et jouer sur l'ordinateur (le Famicon comme on dit au Japon). Ses jeux préférés sont **DRAGON QUEST III, ULTIMA III** et elle préfère les jeux vidéo aux jeux de rôles. Dernièrement elle s'est achetée un NEC PC Engine. Enfin, toutes deux adorent voyager. A quand leur venue en France ?

Akemi Takada est née le 31 mars (année tenue secrète, galanterie oblige) à Tokyo. Son groupe sanguin est le O. Elle sort du Lycée public Musashi pour l'université à l'Ecole privée des Beaux-Arts où elle apprend son métier du désign. Elle entre au mois de mars 1977 à **TATSUNOKO PRODUCTION**. Elle se marie le 30 octobre 1983 avec **Kazunori Ito**, scénariste de **Lamu, Creamy Merveilleuse Creamy** et de **Patlabor** (et oui !). Elle aime particulièrement la mer et la plongée sous-marine. Le monde de la mer, dont les poissons avec lesquelles elle aimerait se lier d'amitié, la passionne. Pour elle, c'est un autre monde, une autre planète.

En ce qui concerne son style, elle utilise beaucoup de pastels et beaucoup de couleur. D'après sa soeur,"elle utilise toujours les gammes de couleur difficiles à imprimer. Elle recherche essentiellement l'expression de la beauté, avec de belles images et de belles couleurs."

Son oeuvre :

- Elle entre à **TATSUNOKO PRODUCTION** en mars 1977
- Elle participe au Guest Character design (personnages secondaires) des séries suivantes.

. **IPPATSU KANTA KUN** (1977)
. **GATCHAMAN II** (1978)
. **GATCHAMAN Fighter** (1979)
. **TANDEMO SENSHI MUTEKING** (1980), cette série est sortie en cassette vidéo en France sous le titre **Rolling-Star, le Justicier**

garde son prénom japonais, mais d'autres personnages tels que **Toshio Ohtomo**, **Shingo Tachibana**, **Magumi Ayase** ou **Midori** ont été respectivement traduits par **Charlie**, **Jingle**, **Chantal** et **Bouftout**.

Dans la série, **You** est âgée d'une dizaine d'années. Elle possède un médaillon magique qui lui a été offert par **Pino Pino**, un habitant de l'Arche Spatiale. Celui-ci lui permet de se transformer en **Creamy Mami**, la star de la musique. Sa formule magique japonaise : Pampulu Pimpulu, Parimpampum, Pimpulu Pampulu Parumpampum. **Mami** a un long répertoire de chansons derrière elle. Celles qui furent diffusées en France n'en sont qu'une infime partie : DELICATE NI SUKISHITE (On ne peut jamais savoir), LOVE SARIGENAKU (Un rêve), LAST KISS BE GOOD LUCK (Une chance), PAJAMA NO MAMADE (Un ange), YOU NO CREAMY MAMI (Un sourire), BINBKUN ROUYE (Le bonheur), BEAUTIFUL SHOCK (Les contes)...

Les chansons sont interprétées en France par **Claude Lombard** et en Italie par **Cristina d'Avena**. Il existe des OAV (épisodes inédits) et des films sur **Mami**. Par exemple, **LONG GOOD BYE** se passe trois ans après le concert final. Le film raconte les mésaventures de **You**, qui se transforme inexplicablement en **Creamy Mami** le jour et reprend son identité la nuit. Cette transformation est dûe au passage d'une comète. Le temps de tourner un film, le **LONG GOOD BYE**, et **Creamy Mami** a de nouveau disparu.

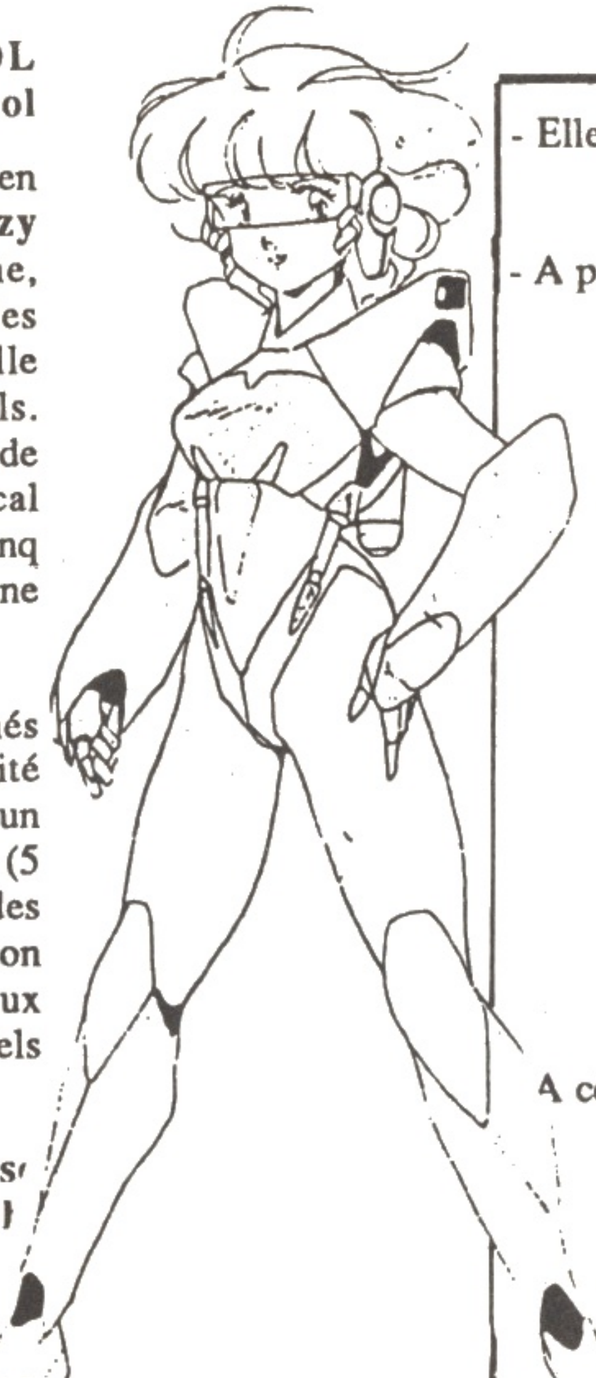
MAHO NO STAR MAGICAL EMI (Magique Star Magical Emi) fut diffusé au Japon en 1985. On découvrit en France ce dessin animé en septembre 1986. Celui-ci comporte 30 épisodes produits par les **STUDIOS PIERROT. Kiyoko Arai**

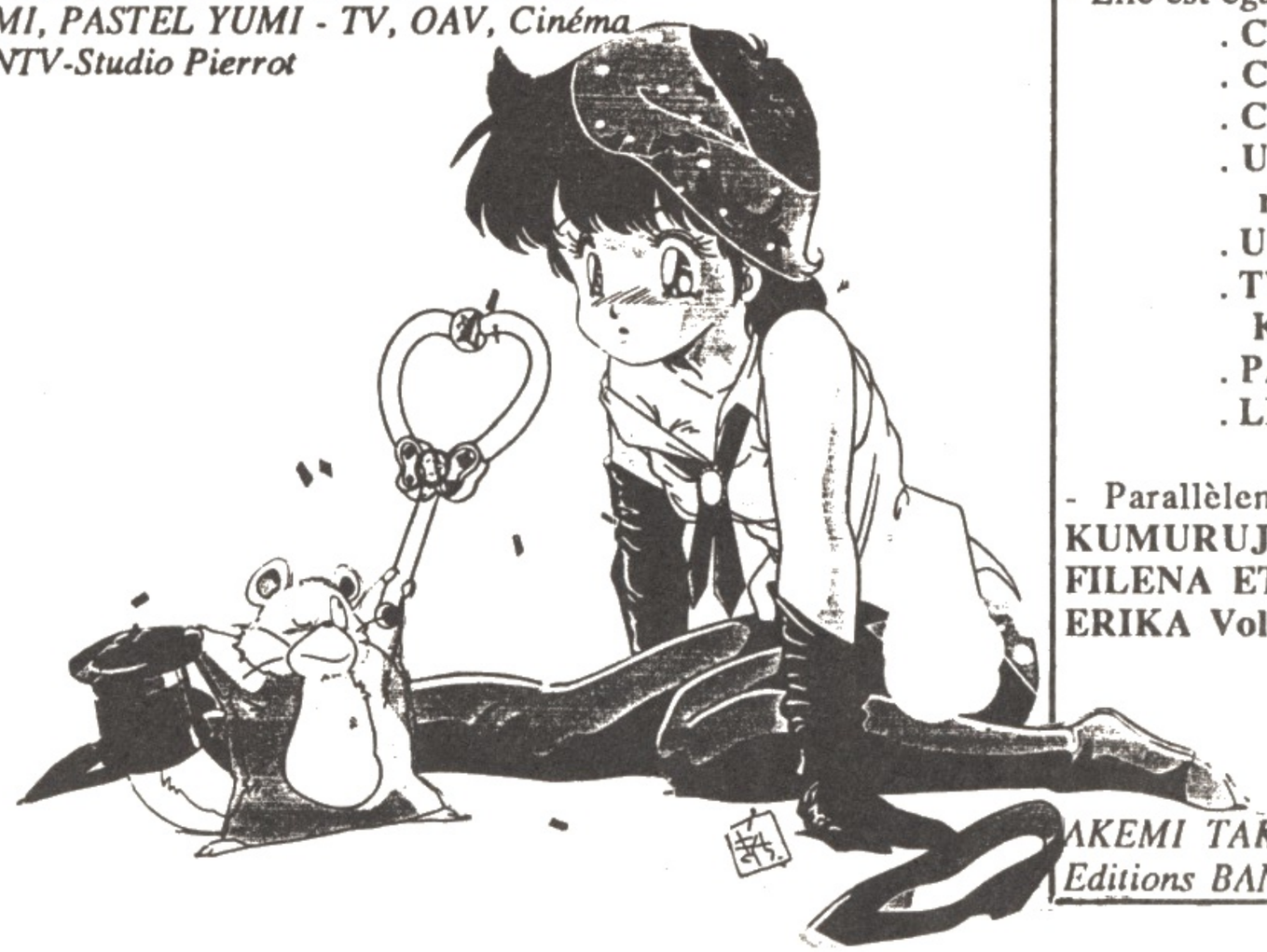
Enfin, **MAHO NO IDOL PASTEL YUMI (Magique Idol Pastel Yumi)** fut diffusé au Japon en 1986 et en France sous le titre de **Suzy aux Fleurs Magiques**. L'héroine, **Yumi Hamazono**, a 9 ans. Ses pouvoirs lui viennent des fleurs. Elle dessine des objets qu'elle rend réels. **Yumi** est celle qui remporta le moins de succès. C'est aussi la seule des magical girls à ne pas se transformer. Les cinq séries se ressemblent, pourtant chacune d'elles a ses particularités.

Les premiers dessins animés japonais, peu chers, sont de qualité médiocre car la rentabilité exigeait un nombre limité de dessins simplifiés (5 images par seconde et réutilisation des planches). Cependant il existe au Japon des OAV et des films beaucoup mieux dessinés et mieux réalisés dans lesquels on retrouve les magical girls réunies.

Cristina Brians
Béatrice Pernacci

MINKY MOMO - TV, OAV, Ciném
Ashi Production-Harmony Gold
CREAMY MAMI, PELSIA, MAGICAL EMI, PASTEL YUMI - TV, OAV, Cinéma : NTV-Studio Pierrot





- Elle est Character Designer complet sur :
  . **KAITE DAI SENSO (La grande guerre au fond de la mer) 20000 LIEUES SOUS LES MERS** (1981).
- A partir de cette date, elle travaille pour un tas de studios.
  . **URUSEI YATSURA (Lamu)** pour Kitty Film et Fuji Eight (1981). Elle réalise même l'épisode 88 (1983).
  . **MAKING NO MACHIKO SENSEI** (Character design de l'héroine seulement) en 1981 pour Gakken.
  . **SUPERDURAND (Urashiman)** en 1983 pour Tatsunoko Production et uniquement pour les personnages secondaires.
  . **CREAMY MERVEILLEUSE CREAMY (Creamy Mami)** chez Studio Pierrot dont elle réalise l'épisode 3 avec **Takahashi Shiya**.
  . **JULIE ET STEPHANE (Alpine Rose)** en 1985 pour Tatsunoko Production.
  . **JULIETTE JE T'AIME (Maison Ikkoku)** en 1986 pour Kitty Film et à partir de l'épisode 27.
  . **MAX ET COMPAGNIE (Kimagure Orange Road)** en 1987 pour Studio Pierrot, producteur exécutif de TOHO sur la série.

A côté de son travail de character designer, elle participe au :
  . générique de début d' **Urusei Yatsura** des épisodes 131 à 148 en 1984.
  . Elle est character designer sur les films **Urusei Yatsura Only You** (1983), **Urusei Yatsura III Remember My Love** (1985), **Lum The Forever** (1986).

- Elle est également character designer sur les vidéos suivantes :
  . **CREAMY MAMI Embrasse-moi** (1984)
  . **CREAMY MAMI Long Goodbye** (1985)
  . **CREAMY MAMI Curtain Call** (1986)
  . **URUSEI YATSURA Cérémonie du thé de Ryoko au mois de septembre** (1986)
  . **URBAN SQUARE** (1986) pour Bandai-Network
  . **TWILIGHT Q** (1987) dont le scénario est de son mari **Kazunori Ito**
  . **PATLABOR** (1988) pour Sunrise
  . **LICCA** (1991) pour Takara.

- Parallèlement, elle illustre des romans en 1982 (couverture de **KUMURUJU La légende la pleine lune** 1ère et 2ème partie et **FILENA ETERNAL**) et participe aux images albums **SHONJO ERIKA Volume 1** (Chansons) et **2** (Drama special) en 1987.

Keiko Katsumura

Vincent Osée VU

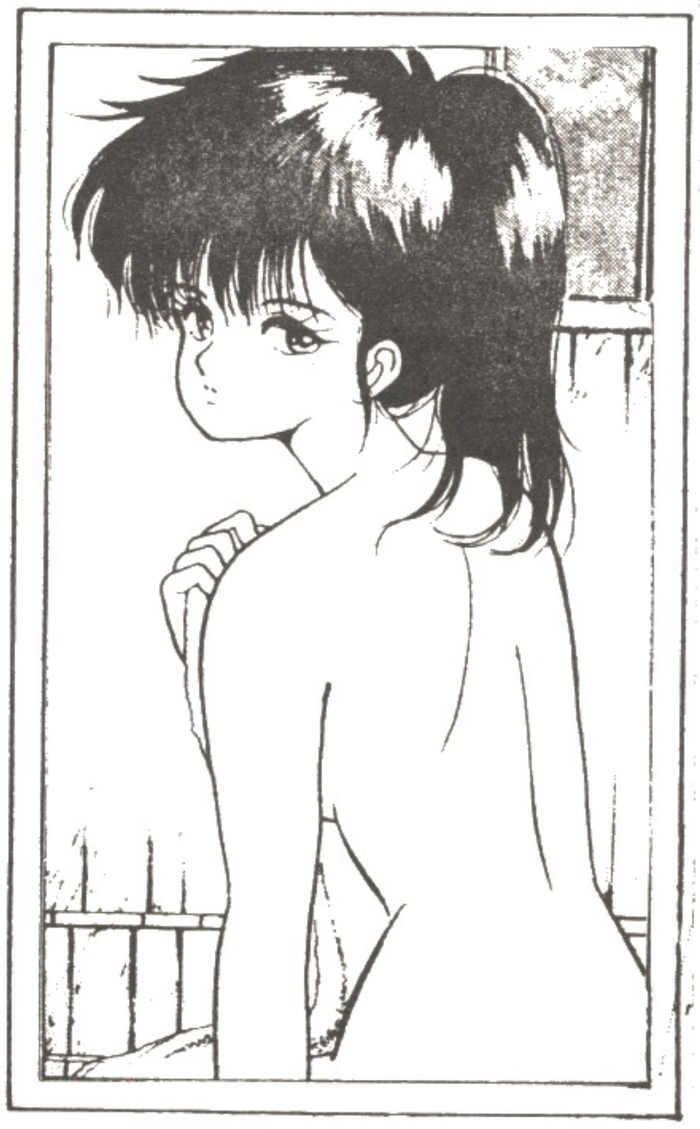
AKEMI TAKADA - Art book : Crystella-Collection B-CLUB Special-Editions BANDAI

KIMAGURE ORANGE ROAD

Tout pour réussir

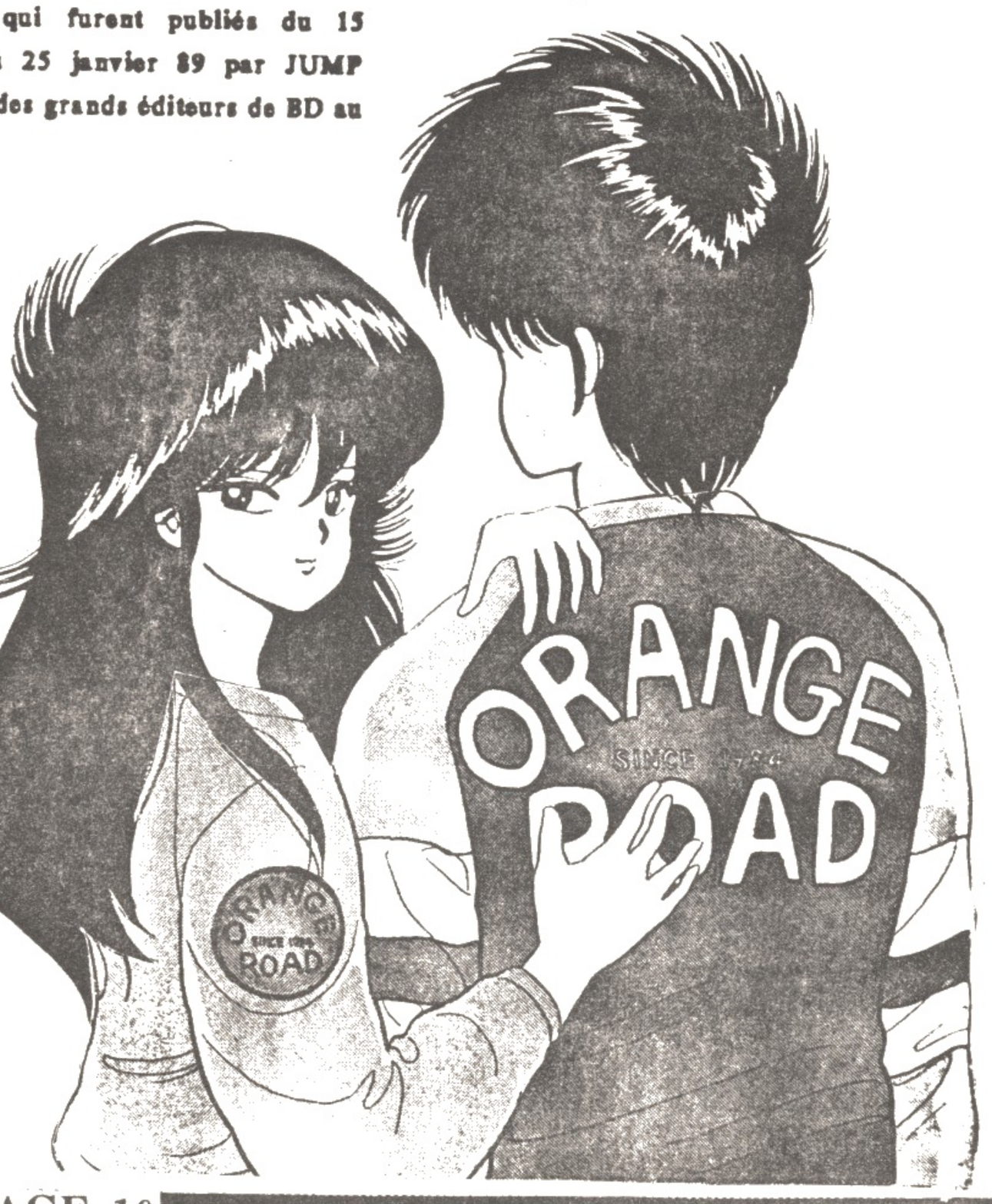
C'était dans la douceur d'un après-midi printanier, le 14 mai 1990, il y a de celà presque 1 an. Comment l'oublierai-je? J'étais là, assis devant mon téléviseur, baigné par la lumière d'un soleil encore haut dans le ciel que je découvris en même temps que des milliers d'autres, le dessin animé qui allait rythmer ma vie tout au long de ces 48 épisodes:

KYMAGURE ORANGE ROAD... que de choses évoquées en ce titre! En japonais, KIMAGURE veut dire "caprice", en anglais, ORANGE ROAD veut dire "route orangée", à moins que celà ne soit "route de l'orange". De toute façon, le tout ne voulant pas dire grand chose et n'ayant pas la subtilité d'esprit asiatique, les français ont préféré y substituer "MAX et COMPAGNIE". C'est peut-être moins spirituel mais celà a le mérite d'être clair. Ne nous sentons pas frustrés, les italiens ne sont pas plus éclairés: ils ont opté pour "JOHNNY et KUASI MAGIA". Seuls les américains ont conservé le titre original en partie traduit (mais leur "CAPRICIOUS ORANGE ROAD" vient probablement du fait qu'ils n'ont pas voulu trop chercher). Créé par IZUMI MATSUMOTO, dessinateur de MANGAS, KIMAGURE ORANGE ROAD est d'abord paru dans des bandes dessinées grand public puis a été repris en 18 volumes qui furent publiés du 15 février 86 au 25 janvier 89 par JUMP COMICS, un des grands éditeurs de BD au Japon. Les héros sont KYUSUKE KASUGA (MAX), adolescents maladroits qui au même titre que KURUMI (FANNY) et MANAMI (MANU) ces deux soeurs qui sont dotés de pouvoir extraordinaire leur venant de leurs grands parents maternels. Malheureusement, les jeunes filles utilisent leurs dons à tort et à travers, ce qui oblige la famille à déménager régulièrement. C'est à l'arrivée des KASUGA dans une nouvelle ville que commence la série. Dès le premier jour, KYUSUKE rencontre fortuitement une superbe créature dont il tombe éperduement amoureux: MADOKA AYUKAWA (SABRINA) taciturne et solitaire, aux yeux aussi pénétrants que ceux d'un chat et qui fréquente de mauvais sujets. Tout aurait pu se dérouler pour le mieux entre eux (pour lui, elle arrête de fumer et abandonne ses relations douteuses) si HIKARU HIYAMA (PAMELA), une des seules amies de



MADOKA

MADOKA, ne s'était elle aussi éprise de KYUSUKE. De caractère totalement opposé A MADOKA, HIKARU est une jeune fille plein d'entrain, légèrement hystérique, elle ne se gêne pas pour montrer ses sentiments. Cet excès d'attention attire sur le pauvre garçon les foudres de YUSAKU (MARC) l'ancien prétendant d'HIKARU et l'éloigne de MADOKA qui comme lui ne veut pas faire de peine à son amie. Mais ce n'est pas tout. La situation se complique encore lorsque vient habiter chez les KASUGA le cousin de KYUSUKE, KAZUYA (PAUL) qui bien que très jeune est bien décidé à faire accélérer les choses entre les protagonistes pas des procédés peu banaux puisque lui aussi dispose de pouvoirs particuliers. Evidemment, l'ensemble de la série va tourner autour des rapports entre les personnages mais également sur les problèmes qu'aura le héros à dissimuler ses dons qu'il utilise pour se sortir de situations embarrassantes ou pour protéger ses amis (MADOKA se plongeant souvent dans des aventures périlleuses).



HIKARU

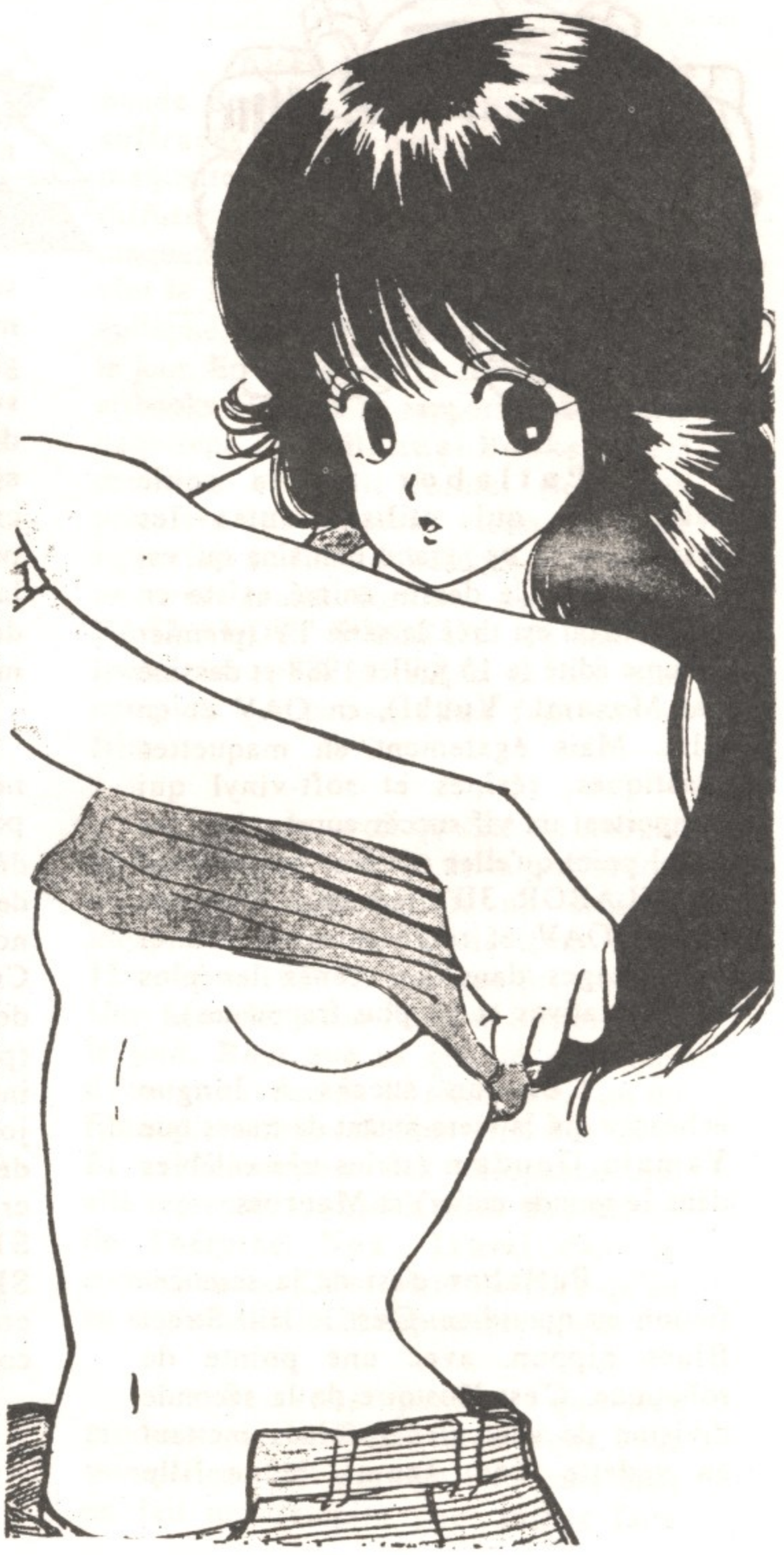
ORANGE ROAD possède tous les atouts pour toucher le plus large éventail de public. Le scénario est traité de façon humoristique, les amateurs d'actions seront séduits par le coté aventure de cette série (rubrique dans laquelle la chaine qui l'avait diffusée n'avait pas hésité à la classer), les romantiques ne peuvent résister aux yeux de MADOKA et aux charmantes déclarations que KYUSUKE essaie de lui faire, et si par hasard il y avait encore quelques insatisfaits, des scènes déshabillées, par ailleurs plus prononcées dans la BD que dans la série, n'ont pas été omises (non, non, ne pensez pas avoir raté des épisodes: en France, elles ont été censurées).

L'histoire pourrait dont sembler classique avec ses nombreux clichés, et somme toute assez banale (voir MAISON IKKOKU...) mais c'est avec les bonnes sauces qu'on fait les meilleurs plats. Proverbe qui a surement été compris par les dirigeants de TOHO, NIPPON TELEVISION et SHUEISHA, les sociétés d'animation qui ont produit l'adaptation télévisée de la BD. Parvenu en France, après avoir fait un petit séjour en Italie, comme presque tous les dessins animés de la 5 (c'est peut-être le seul réellement marqué par ce transit, beaucoup de noms ont une consonnance latine et il y a des erreurs de doublage où le nom italien d'un personnage remplace son nom français) ORANGE ROAD pourrait être la série de tous les superlatifs. Parallèlement, le scénario a bénéficié d'une distribution de qualité: la réalisation fut confiée aux KOBAYASHI (OSAMU et SHICHIROU) tandis que les dessins, furent exécutés de main de maitre par AKEMI TAKADA. Est-il besoin de le rappeler, c'est elle qui, un an auparavant, avait dessiné une partie des épisodes de "MAISON IKKOKU" mais on lui doit aussi "CREAMY", "LAMU", "PATLABOR" et j'en passe. Le fond sonore n'a pas été oublié et les BGM "BACK GROUND MUSIC" de ce dessin animé sont parmi les plus belles qui aient été écrites pour l'animation. Le résultat fut bien sur un énorme triomphe au Japon, ce qui a poussé, comme pour la plupart des anime (prononcer animé), son développement au delà du marché télévisé. Le 10 octobre 1988, environ 7 mois après sa première diffusion (d'avril 87 à mars 88), les nippons ont pu voir à l'affiche un film relatant une nouvelle aventure de nos amis où, curieusement, KYUSUKE n'a pas de pouvoir et connait MADOKA depuis l'enfance. Il est également sorti une demi-douzaine d'OAV (pour l'instant), c'est-à-dire des épisodes inédits, aux qualités supérieures à ceux habituels et uniquement destinés aux marchés vidéo. En plus, sont vendus des produits dérivés: posters, matériel scolaire, gadgets, vêtements et autres, dont la grande partie se trouve être à l'effigie de MADOKA, jeune fille au visage si charmant et au corps si avenant qu'on ne pouvait passer à coté d'une exploitation commerciale... business oblige.

Peut-être qu'ORANGE ROAD est un pur produit lucratif, peut-être que l'évidente volonté de perfection, surtout vis à vis de MADOKA, n'est pas désintéressé, qu'importe, ne nous attardons pas sur ces problèmes et profitons de la rediffusion que nous propose actuellement la 5.

Jean-Benoit SILVESTRE
Nicolas RIMBERT

MANGA: JUMP COMICS et SHUEISHA
MUSIC: FUTUR LAND YOUMEX
TV OAV CINEMA: IZUMI MATSUMOTO
/SHUESHA NTV-TOHO



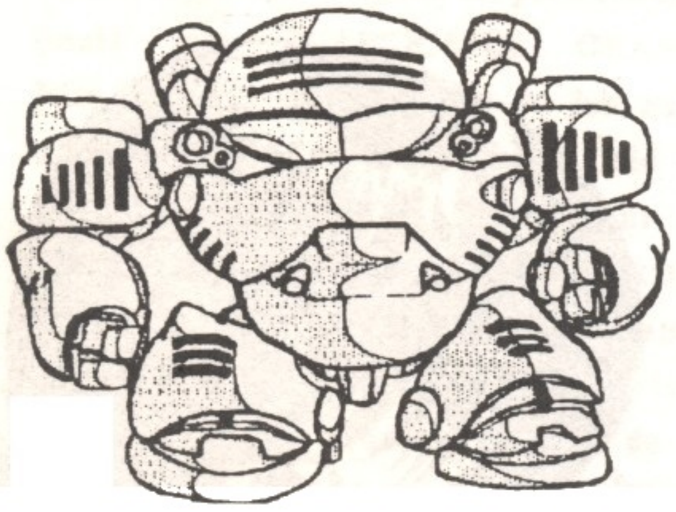
MOBILE POLICE PATLABOR

Dans l'art du dessin animé, le Japon nous avait habitués à toute sorte de scénario. Le seul genre dans lequel les japonais pouvaient envier les américains était les séries policières. Mais désormais cette lacune est comblée.

Depuis moultes années quand on balbutie la dénomination affligente de "Robot", une seule et obscure pensée vient à l'esprit de nombre d'autochtones français: Goldorak. Certains, d'un ton désinvolte (voir Babylone sur La Cinq), vont jusqu'à proféré des inepties donnant lieu à croire que ce dernier serait l'aîné des "Mécha Robots". Pourtant ce ditrobot est loin d'être le "point-reflexe" ou même l'apothéose de la création en la matière.

Bien des lustres avant son arrivée sur nos écrans, le Japon avait déjà beaucoup de rejetons. Astro, Mazinger ou Tetsujin 28 sont des vétérans de la première heure. Après maintes phases dans la création de Mécha Robot, le Japon a atteint une autonomie qui l'amène doucement vers son sommet !.

L'ère du robot transformable est révolu, place à une nouvelle race de Méchas. Bientôt, les mots Robot ou Goldorak vont être bannis de votre langage. Voici les Méchas de la patrouille de police : LES LABORS.



Patlabor est la seule réalisation qui utilisa toutes les ressources de ce grand domaine qu' est l'animation. Ce dessin animé existe en manga d'où est tirée la série TV (premier volume édité le 15 juillet 1988 et dessiné par **Masami Yuuki**), en OAV et en film. Mais également en maquettes plastiques, résines et soft-vinyl qui remportent un vif succès auprès des fans (à tel point qu'elles ont leur propre livre "**PATLABOR 3D**", reprenant le manga ou les OAV et représentant robots et personnages dans les scènes les plus représentatives et les plus frappantes).

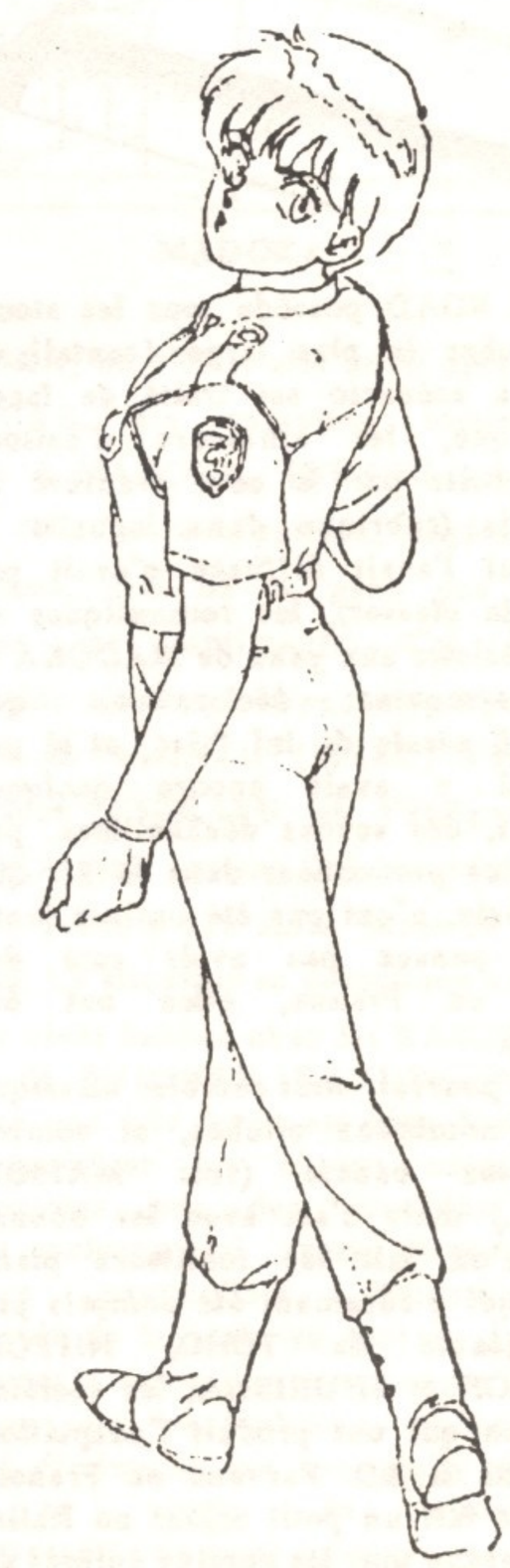
C'est un succès à longue échéance qui laissera autant de traces que **Yamato**, **Gundam** (séries très célèbres dans le monde entier) et **Macross**.

Patlabor c'est de la science-fiction au quotidien. C'est le Hill Street Blues nippon, avec une pointe de robotique. C'est l'histoire de la seconde division de véhicules spéciaux mettant en vedette **Noa Izumi**, jeune fille amoureuse de son robot, le 98 AV (Advanced Vehicle) INGRAM qu'elle a nommé **Alphonse** (Fonce, Alphonse !).

Dans les années 90, un effet de serre fait fondre la calotte glacière et fait monter le niveau de la mer. La plupart des grandes cités côtières sont menacées et se voient obliger de construire d'immenses digues. Ceci demande un effort technique considérable. D'où la création des **Labors**, robots utils qui permettent de réaliser des prouesses dans la construction, les ouvriers soulevant des tonnes d'un coup dans leur armure de métal.

Mais ces nouvelles techniques ne rendirent pas les hommes plus sages pour autant. Cette rapide croissance du développement de l'hyper-technologie de type humanoïde donna naissance à une nouvelle menace sociale de "Labor Crime". Afin d'empêcher une telle liberté de mouvement à ce genre d'incidents (provoqués par les ouvriers, certains industriels pour tester leus nouveaux joujoux ou même l'armée), le département de la police métropolitaine créa un département spécial : la **SECTION DE VEHICULES SPECIAUX n°2**. Il consiste en une compagnie de labors patrouilleurs connus sous le nom de **PATLABOR**.

Yvan West Laurence



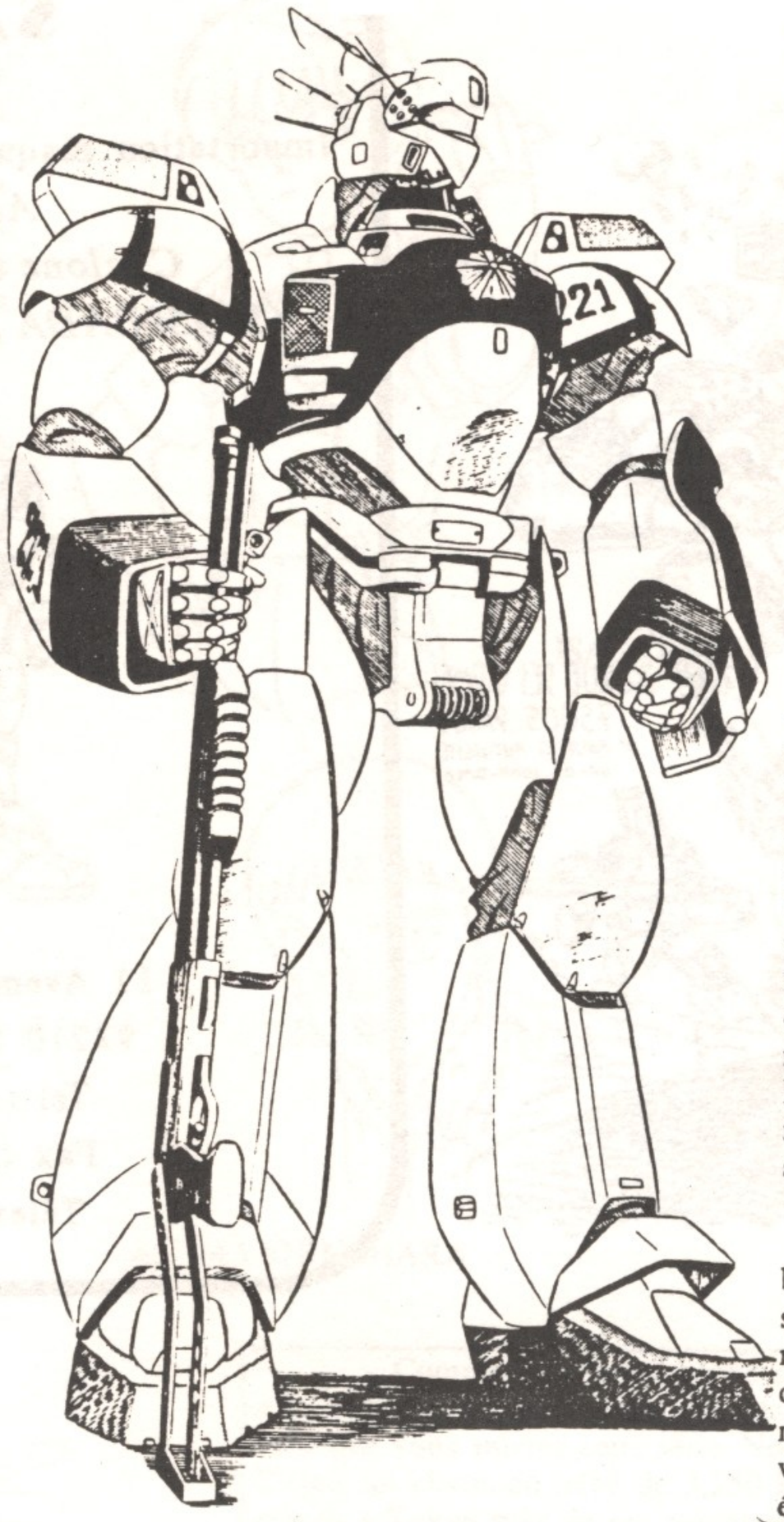
Une fois n'est pas coutume, c'est d'une animation qu'est né un manga. Je m'explique. Jusqu'alors, la majeure partie des animés étaient dérivés de la bande dessinée. **Kidokeisatsu Patlabor** rompt avec cette tradition. Le 25 avril 1988, débutait au Japon une nouvelle série créée pour le marché de la vidéo.

Mobile Police Patlabor (son nom international) est une production des studios **DEEN** (producteur exécutif de **Juliette Je T'aime**) et **Headgear**. Quant à la production exécutive, c'est **Tohokushinsha** qui s'en chargea. Derrière, deux autres investisseurs se présentèrent pour le support vidéo : **EMOTION** (filiale de Bandai) et **TFC**. La réalisation et la sous-traitance furent confiées à **Sunrise** connue pour **City Hunter**.

Au sein de ces studios, **Mamoru Oshii**, producteur exécutif et créateur des story-boards, confia à **Masami Yuuki** la réalisation et la création de l'idée. Ce dernier avait fait auparavant merveille sur les derniers épisodes de **Lamu**. C'est à **Koji Sawa**, co-réalisateur, que fut confié le staff.

Ce dernier prit plusieurs complices de **Masami Yuuki** pour former l'équipe de création. La partie scénaristique fut confiée à **Kazunori Itoh** pour sa superbe adaptation TV de **Maison Ikkoku**. (**Juliette Je T'aime**) et **Creamy Mami**. Comme tout bon coéquipier (NDLR : et mari) qui se respecte, c'est **Akemi Takada** qui avait travaillé avec lui sur **Maison Ikkoku**, **Creamy Mami**, et **Kimagure Orange Road** (**Max et Compagnie**) qui s'occupa de la création des personnages. Jusqu'alors, **Akemi Takada** avait toujours fait des personnages propres à son talent. La création des méchas ou véhicules si vous préférez, a été confiée à une star dans le genre : **Yutaka Izubuchi**. Ce dernier est très connu au Japon pour avoir travaillé au **Studio Nue** premier studio de création de méchas. Il y a laissé un souvenir impérissable, avec, entre autres, les deux plus grands musts au Japon : **ZZ-Gundam** (prononcez Double Z Gundam) et **Superdimension Fortress Macross**. D'ailleurs, il y a un point commun entre Macross et Patlabor : un rond noir comportant un rectangle en son centre. Cela pourrait être vu comme une signature.

Après toute cette grande équipe, il ne manquait plus q'un directeur d'animation représenté par **Masahiro Katazaki** en, bien sûr, un animateur principal : **Kazuya Oose**.



▲ALPHONSE

Il n'y a pas de film sans musique et c'est **Warner Music** et **Pioneer Corporation** qui se jetèrent sur la production musicale sous la houlette du compositeur **Kenji Kawa** et la chanteuse **Hiroko Kasahara**.

En ce qui concerne les OAV, après le vif succès que remporta le volume 1, plusieurs autres volumes ne tardèrent pas à voir le jour.

. Volume 1 : 25 avril 1988,
. Volume 2 : 25 juin 1988,
. Volume 3 : 27 juillet 1988,
. Volume 4 : 27 septembre 1988,
. Volume 5 : 10 novembre 1988,
. Volume 6 : 10 décembre 1988.

Un dernier volume fut sorti le 25 juin 1989. Deux autres volumes vinrent, plus tard, compléter des enquêtes inachevées.

Le volume 1 s'achève au volume 2 qui peut être vu indépendamment du premier. Le volume 3 voit sa continuation dans le volume 4 et 5, le 4 pouvant se regarder indépendamment des autres. Dans le 5, débute une autre enquête qui s'achève dans le 6. Le 7, quant à lui, est totalement indépendant. **Mamoru Oshii** voulant profiter à fond du succès présent, décida de porter la série au grand écran. Etant donné que l'enquête n'avait toujours pas abouti, il prit la décision de faire un grand final, et après un an de diffusion vidéo, la série vit son achèvement dans un film cinéma de 2 heures. Il sortit le 17 juillet 1989 sous le titre **Babylon Project**. Ce film bénéficia d'un assez gros budget et signa un arrêt semi-définitif de la série.

En fait, au commencement, vint la série vidéo, puis quasiment en même temps, démarra dans l'hebdomadaire Weekly Shonen Sunday Comics des éditions Shogakukan, une bande dessinée qui ne suivait pas du tout la série vidéo. Cette bande dessinée vit la parution de son premier volume relié de 200 pages le 15 juillet 1988. Le créateur de la bande dessinée n'est autre que le réalisateur de la série, **Masami Yuuki**. Pour adapter son style à celui de la série, il modifia le design des méchas. A l'heure actuelle, la série compte 8 volumes.

Alors que la série vidéo et la bande dessinée remportaient tous les suffrages, **Kaiyodo**, fabricant de maquettes, et **Bandai** se mirent à diffuser une multitude de figurines et maquettes se rapportant à la série. Puis vint le film et là, **Patlabor** atteint son épitaphe. Un merchandising intense vit le jour. En dehors de 11 compact-discs, 5 artbooks officiels se rapportant à la série naquirent chez **Bandai Books**. Les 3 premiers en petit format (les deux premiers sur la série vidéo, le 3 se rapportant au film) et les deux autres dans un très grand format, ce sont les **PATLABOR FREELY**. Ce sont les livres les plus détaillés et les plus complets qui puissent être faits sur un film.

Après avoir profité du marché de la vidéo, du cinéma, de la production, de l'édition, il restait un créneau inexploité : celui de la télévision. Et le 11 octobre 1989 ce manque fut comblé. Une nouvelle série fait par **Sunrise** vit le jour. Bien que sa qualité était loin d'être au niveau de la série vidéo ou du film, elle surclassait bien plus d'un titre. Et à l'étonnement des télespectateurs, elle reprenait le sujet à partir de l'arrivée de l'héroine **Noa Izumi** dans le commissariat. Cette série ne dura qu'un an et s'acheva le 26 septembre 1990.

Si vous pensiez que les producteurs s'arrêteraient là, vous vous tromperiez. Son passage télévisuel était en fait un tremplin pour mieux faire

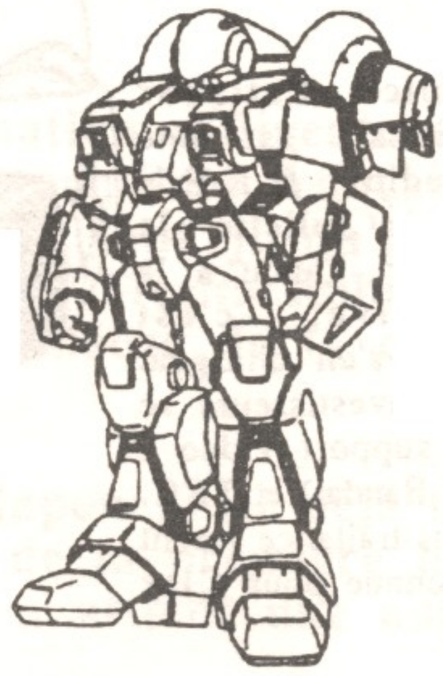
SANKYO

Importation maquettes, livres, CD EN GROS

Actuellement

Cyclone transformable 1/12

(MOSPEADA 3e gênération Robotech)



11 Avenue Marius Frany

92210 SAINT CLOUD

Tel : 49-11-17-85

Fax : 49-11-10-94

Têlex : 63-25-11

ABONNEZ-VOUS A **ANIME LAND** pour recevoir le magazine français de l'animation directement chez vous :

	montant
Abonnement de 6 numéros à 130 francs	.....
Adhésion annuelle à l'association ANIMARTE à 50 francs vous permettant de profiter des avantages de la carte ANIMARTE/SUMI	.....
Total	.....

NOM :
ADRESSE : Age :

Numéro de Téléphone : Profession :

Paiement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Vincent VU et envoyez- le à ANIME LAND-71 rue Jean Jaurès-92170 VANVES.

connaître la série, d'où sa courte durée. La série reprit sur son support de départ, le marché de la vidéo. Et de janvier 1991 à fin avril 1991, 4 cassettes vidéo ont déjà vu le jour pour raconter la suite des aventures de notre commissariat après le projet Babylone. Une autre série parallèle, **SD Patlabor**, s'apprête à voir le jour, cette série parodiant la première et créant des personnages Super Déformé.

A l'heure actuelle, on peut affirmer que **Patlabor** est le plus gros succès d'une série en dessin animé. Le type de sujet traité laisse rêveur plus d'un créateur. Bien que ce soit un marché difficilement exploitable ailleurs qu'au Japon, la seule série TV verra bientôt sa diffusion hors de ses frontières, à commencer par la France. Espérons que les télespectateurs français, habitués à la médiocrité, sachent bien faire la différence avec une série de qualité.

Pascal Lafine

MOBILE POLICE PATLABOR - OAV, Cinéma, TV : TFC-Headgear-Emotion-NTV ; Manga : Shonen Sunday Comics-Editions Shogakukan ; CD : Warner-Pioneer.

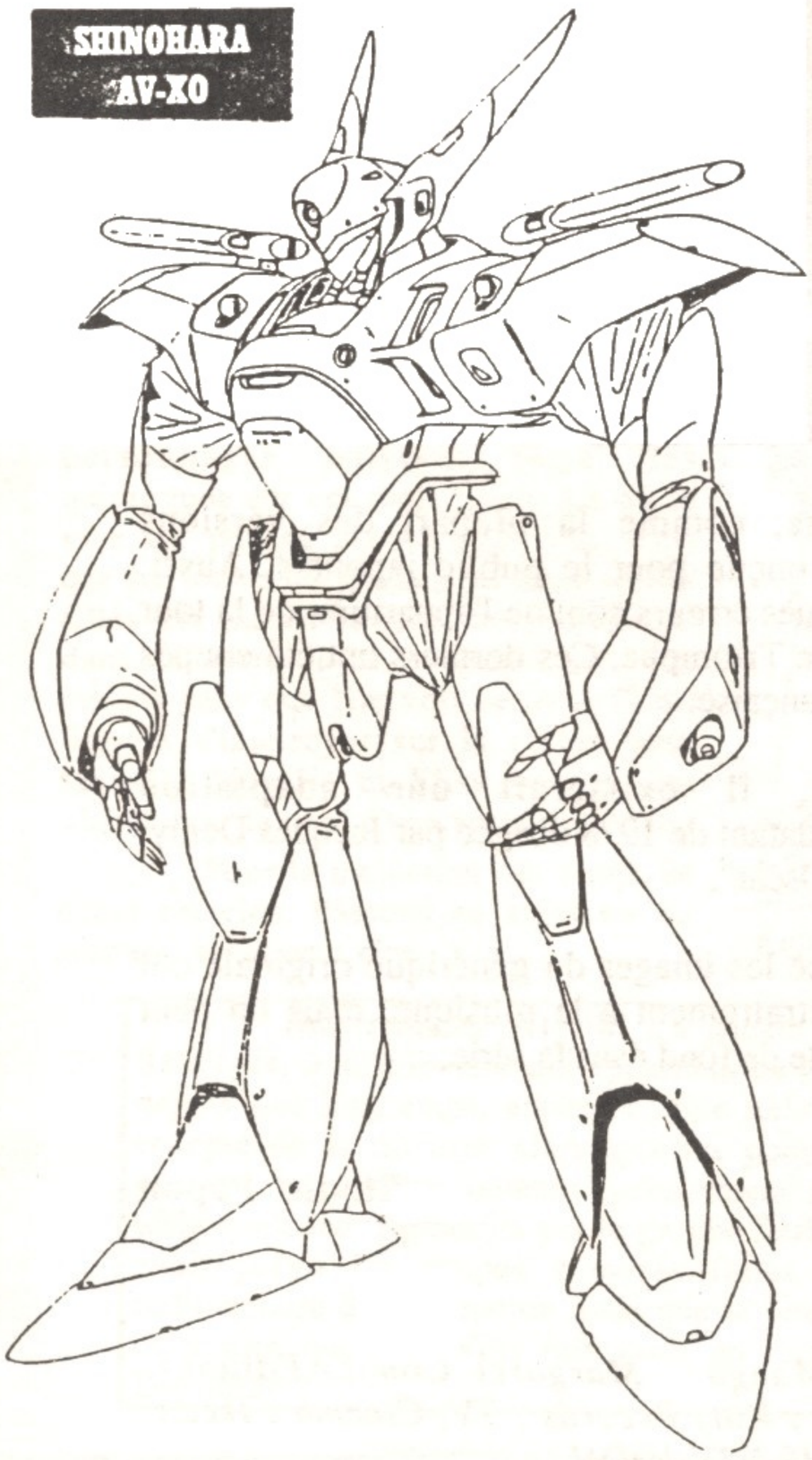
◀NOA IZUMI

ISAO OHITA ▶

ASUMA SHINOHARA

SHINOBU NAGUMO

SHINOHARA AV-XO



Comme dans toute bonne série, il doit y avoir un héros, ce sera sous l'égide d'un garçon manqué, mais qui a gardé sa féminité quand il le faut, que vous suivrez cette série. **Noa Izumi** est née le 17 décembre 1978. C'était un charmant bébé de 3,250 kg. Son groupe sanguin est O. Elle a grandi à Tokyo près de ses parents. A l'âge de 10 ans, le 9 octobre 1988, elle pratique pour la première fois un sport : le base-ball. Après quatre ans de pratique intensive, elle arrête définitivement pour se consacrer à ses études. Elle sera très vite à bout après un an d'inactivité. Elle se lance alors dans la pratique d'un nouveau sport : le basket-ball. Elle remportera en compagnie de ses coéquipiers plusieurs championnats. Mais de nouveau prise par ses études, elle sera contrainte d'abandonner au bout de 3 ans de pratique.

A l'âge de 16 ans, elle obtient son bac et rentre à l'université de police de Tokyo le 17 juillet 1988 (les grandes vacances sont en avril au Japon).

Le 18 mars 1997, **Noa** est alors agée de 19 ans, après 3 ans d'études, elle quitte l'université, diplômée et première de sa promotion. Plus tard, elle rentrera dans la police active, section police mobile. Elle est spécialisée dans le maniement des "Labors". A son arrivée au commissariat du 17ème district, elle se voit confier un AV 92 INGRAM qu'elle personnalisera en l'appelant **ALPHONSE**. Son chef et supérieur hiérarchique est le commissaire **Kiichi Gotoh**, un homme calme et reposé. A la différence d'**Isao Ohita** qui est la forte tête du commissariat. Ce dernier est un pilote d'élite qui opère sur A98 INGRAM TYPE II RED SHOULDER.

Noa Izumi a un petit ami représenté par **Asuma Shinohara**, spécialiste en recherche informatique. La meilleure amie de **Noa** s'appelle **Shinobu Nagumo**. C'est l'une des seules femmes, hormis **Noa** et **Kanuka Clancy**, une élite de la police américaine envoyée au Japon afin de piloter le LABOR TYPE ZERO. A la fin de la série en août 1999, **Noa** a 21 ans. Elle mesure 1,58 m. Sa voix au Japon est celle de la comédienne **Miina Tominaga**.

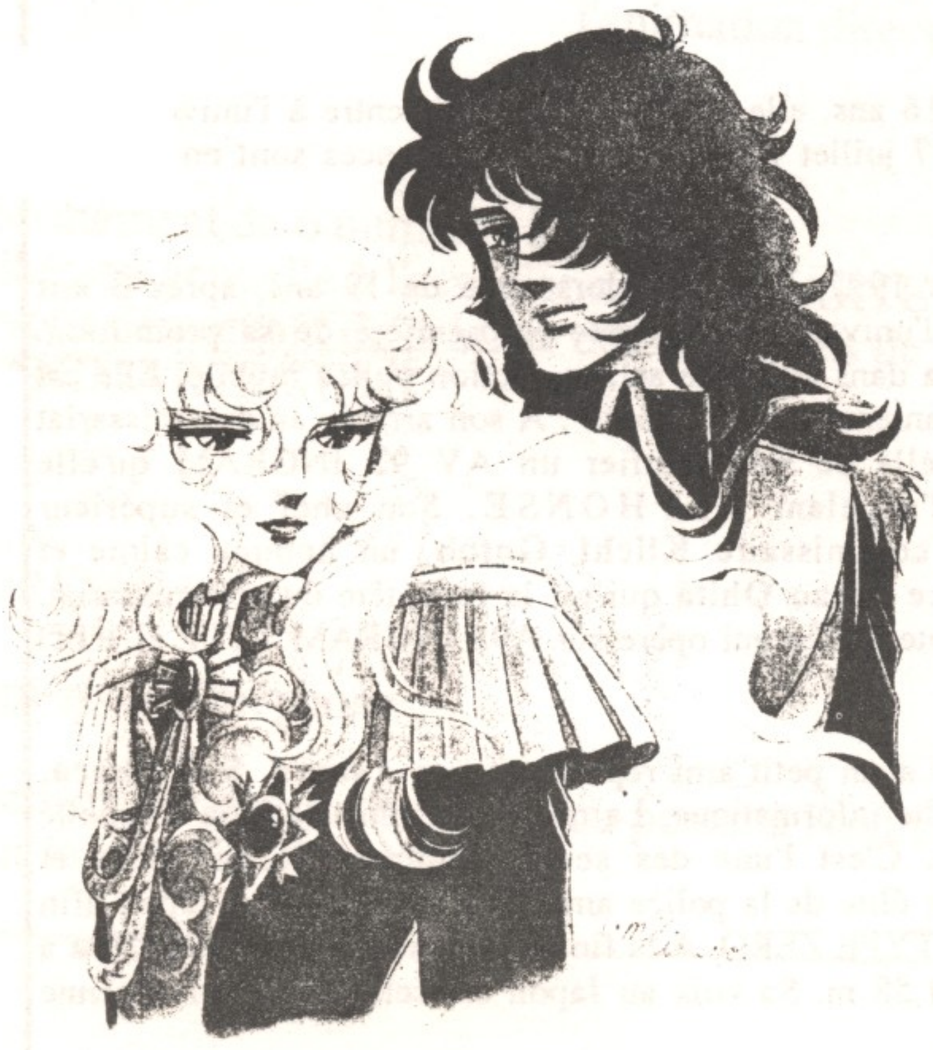
Fiche technique : LADY OSCAR

Origine : Japon, producteur : TMS
D'après la Bande dessinée "Versailles no Bara" (La Rose de Versailles) de Riyoko Ikeda
40 épisodes de 26 minutes.
Réalisateur : Osamu Dezaki.
Producteur : Yutaka Fujioka.
Directeur artistique : Shichiro Kobayashi.
Character design : Shingo Araki et Michi Himeno.

Histoire : L'action se situe au XVIIIème siècle et débute en 1755. Par une nuit d'hiver orageuse, le Général de Jarjayes, entouré de ses 5 filles, attend avec impatience la naissance de son 6ème enfant qui se révèle être encore une fille. Aussi dans un geste de désespoir, il prend l'enfant dans ses bras et devant sa maisonnée, déclare que celui-ci s'appellera Oscar François et sera élevé comme un garçon. Ainsi commencent les avectures d'Oscar de Jarjayes qui, quelques années plus tard, deviendra une proche de Marie-Antoinette en tant que Capitaine puis Colonel de la Garde Royale.

Autour d'elle, gravitent des personnages historiques comme Louis XV, Louis XVI, Axel Von Fersen, Jeanne de Lamotte, Madame de Polignac, Robespierre et d'autres imaginaires comme André Grandier, ami d'enfance d'Oscar et amoureux d'elle, Rosalie Lamolière, demi-soeur de Jeanne de Lamotte et batarde de la Polignac, qui ajoute du poids à la petite histoire.

La série fera d'Oscar le témoin (et quelques fois l'actrice) des petits et grands événements de cette époque : la fin du règne de Louis XV, les folies de la jeune Marie-Antoinette, l'affaire du collier qui seront des facteurs importants dans la chute de la monarchie. A la fin, Oscar se retournera contre l'ordre établi pour se ranger du côté du peuple.



Remarques : Il existe plusieurs variantes à cette histoire. Dans la version française, seuls quelques intimes connaissent la véritable identité d'Oscar, contrairement à la version italienne où tout le monde le sait.

Cette série, comme la plupart des versions japonaises, a été conçue pour le public japonais. Aussi, compte-t-elle quelques erreurs comme l'apparition de la tour Eiffel ou de l'Arc de Triomphe. Ces derniers ont été coupés pour la télévision française.

De plus, il existerait une adaptation cinématographique datant de 1978 dirigée par Jacques Demy, sous le titre "Lady Oscar".

A noter que les images du générique originale ont été conservées contrairement à la musique, mais on peut l'entendre en musique de fond dans la série.

Elodie Papon

LADY OSCAR - Manga : Margaret Comics-Editions Shueisha ; Musique : Kitty Records ; TV, Cinéma : Ikeda Riyoko/Shueisha-TMS-NTV-IDDH

SCANDALE SUR MIYUKI

Depuis peu de temps, pour ne pas dire depuis le début des vacances de Printemps, vous pouvez voir le saccage qu'a fait La Cinq sur **Miyuki**. **Miyuki** qui est diffusé actuellement dans **Le Club Dorothée** sous le nom de **TOMMY ET MAGALIE** a vu son épuration se faire sur La Cinq avant d'être diffusé sur TF1. Il est lamentable de constater que la série a été dépecée de tout ce qui faisait son intérêt.

La Cinq qui a récupéré **Miyuki** du stock de ReteItalia lui avait donné le titre de **Salut Les Filles**. Bien qu'une autre série de Mitsuru Adachi ait été diffusée dans son intégralité sous le titre **Une Vie Nouvelle (Hi Atari Ryoko** de son titre original), celle-ci n'a pas subi le même traitement lamentable que **Miyuki**.

Mais quel traitement me direz-vous ?

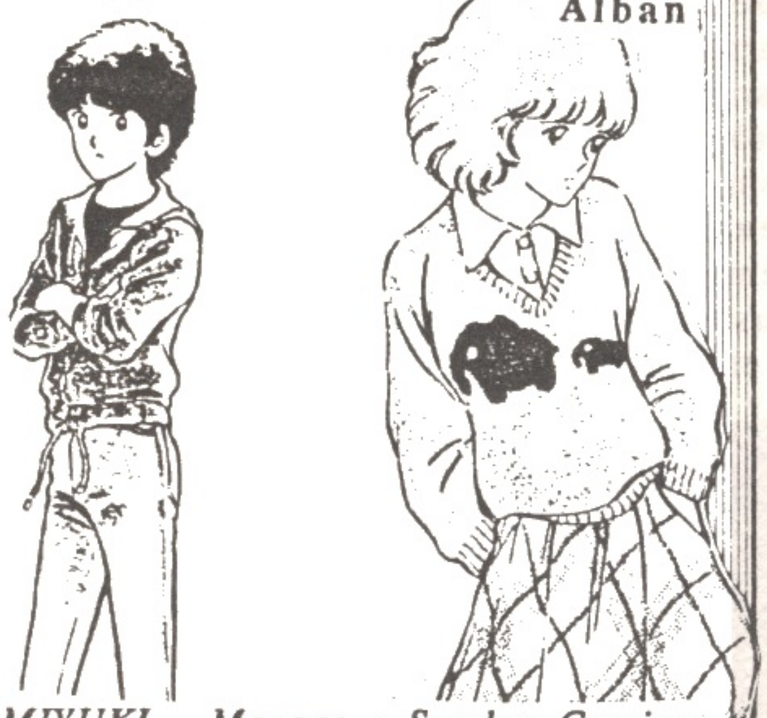
Sachez, et qu'on se le dise, jamais dessin animé n'a subi une telle épuration à commencer par son titre. La série qui portait le nom de **Miyuki** s'est retrouvée avec le nom de **TOMMY ET MAGALIE**, jusque là, rien d'extraordinaire. Là où cela devient intéressant, c'est que dans la version originale, les deux héroïnes portent toutes deux le nom de Miyuki, d'où l'intérêt de l'histoire puisqu'on peut les confondre. Or dans la version française, le première s'appelle Magalie et la seconde Elisa. Bizarre alors que les autres personnages puissent faire des quiproquos sur ces deux noms. Là où le vice est poussé encore plus loin, c'est que sur toutes les affaires des deux jeunes filles est inscrit le nom de Miyuki, et dans la série il ne se passe pas une minute sans que l'on voit ce nom. Il est donc à s'interroger sur la raison pour laquelle Magalie et Elisa portent des objets avec le nom d'une autre personne.

Pour la traduction des noms, le débat est clos. Passons au sujet ou au scénario si on peut dire.

Mitsuru Adachi a fait tourner toute l'histoire autour d'un slip de bain noir que le héros Tommy a trouvé dans la chambre de Magalie. Or, dans la version française, la scène où le héros trouve le dit-maillot de bain a été censurée. Résultat, une certaine incompréhension quand les héros parlent d'un maillot inconnu des télespectateurs, d'où des coupures dans les épisodes suivants pour éviter que les héros ne parlent de ce maillot. Un résultat flagrant puisque les 3 premiers épisodes français correspondent aux 6 premiers épisodes japonais ! Sachant que le dessin est déjà vieux étant donné qu'il date de 1981, il est impossible au télespectateur de s'accrocher sur quoi que ce soit et c'est bien dommage.

Soyons honnêtes avec nous-mêmes : tant que de telles infamies seront perpétuées, il n'est pas étonnant que certaines personnes trouvent que le dessin animé japonais n'ait pas de scénario.

Alban



MIYUKI - Mangas : Sunday Comics-Editions Shogakukan ; TV, Cinéma : Mitsuru Adachi/Shogakukan-Kitty Film-Fuji TV

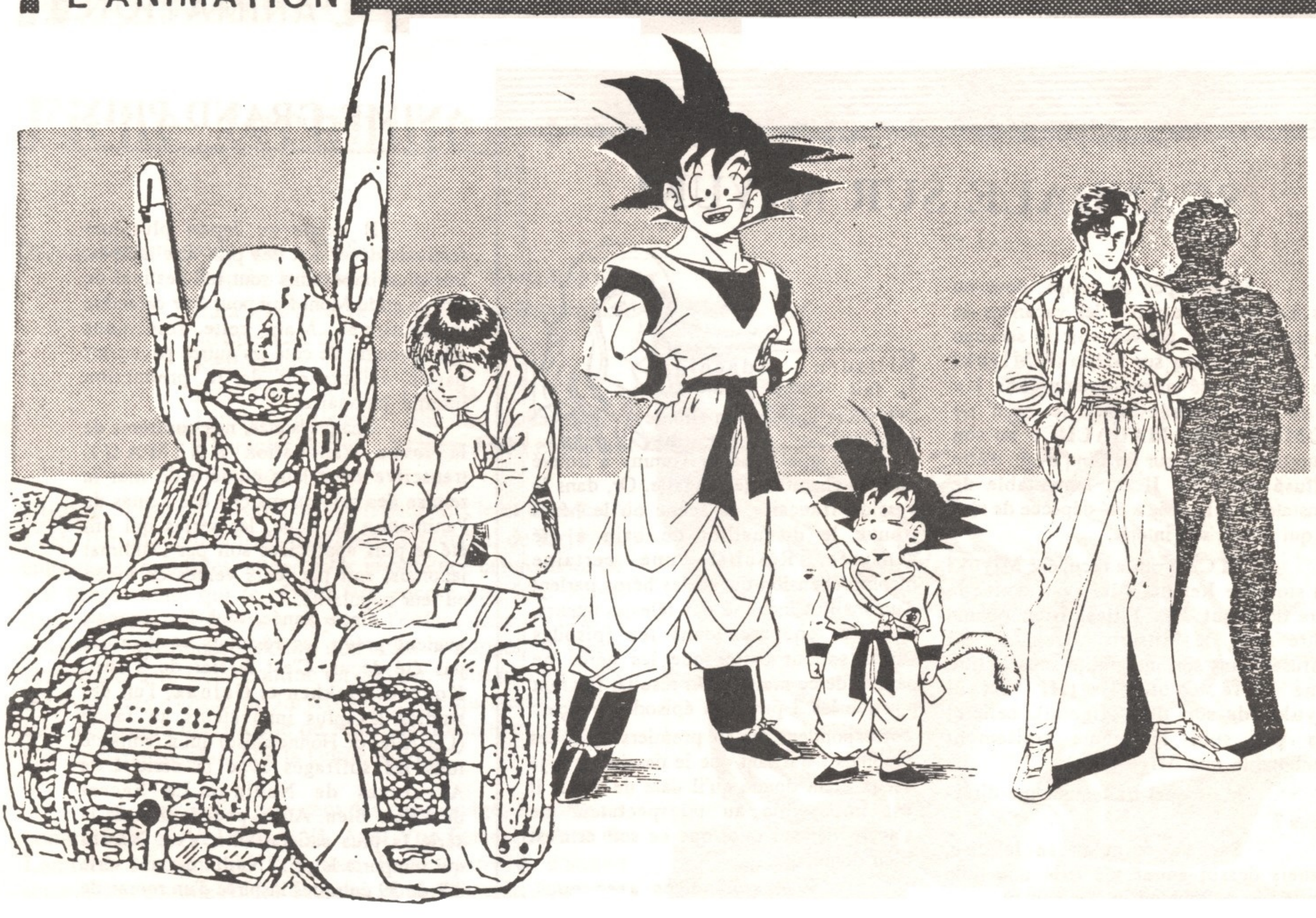
Bizarrement, **Miyuki** n'a jamais été diffusé en Italie. Bien que Reteitalia, le distributeur qui appartient au groupe Berlusconi, ait les droits depuis très longtemps, aucune chaine italienne, ni même La 5, n'avaient accepté de la diffuser alors qu'elles pouvaient légalement le faire (au passage, la chanson italienne qu'on entend parfois sur TF1 provient d'une série quelconque produite par le groupe Berlusconi). Est-ce à dire que La 5 avait prévu les coupes sombres faites dans l'histoire, le caractère rudimentaire de l'animation ainsi que le doublage incompréhensible ? Est-ce à dire que TF1 s'est fait avoir en rachetant la série pour Le Club Dorothée ?

ANIME GRAND PRIX

Il existe au Japon plusieurs festivals décernant des prix aux animés. Les plus importants sont les Festival de Tokyo et du Mont Fuji pour leur caractère international. Mais cette fois nous allons mettre de côté les autres pays pour parler uniquement de la production interne japonaise.

Chaque année, nos confrères de la revue d'animation **ANIMAGE** transcrive dans leur numéro de mai la remise des prix du marché des ventes de l'animation et, donc, les séries qui ont été le plus appréciées soit par l'audimat japonais, soit par leurs ventes en vidéo ou leur popularité.

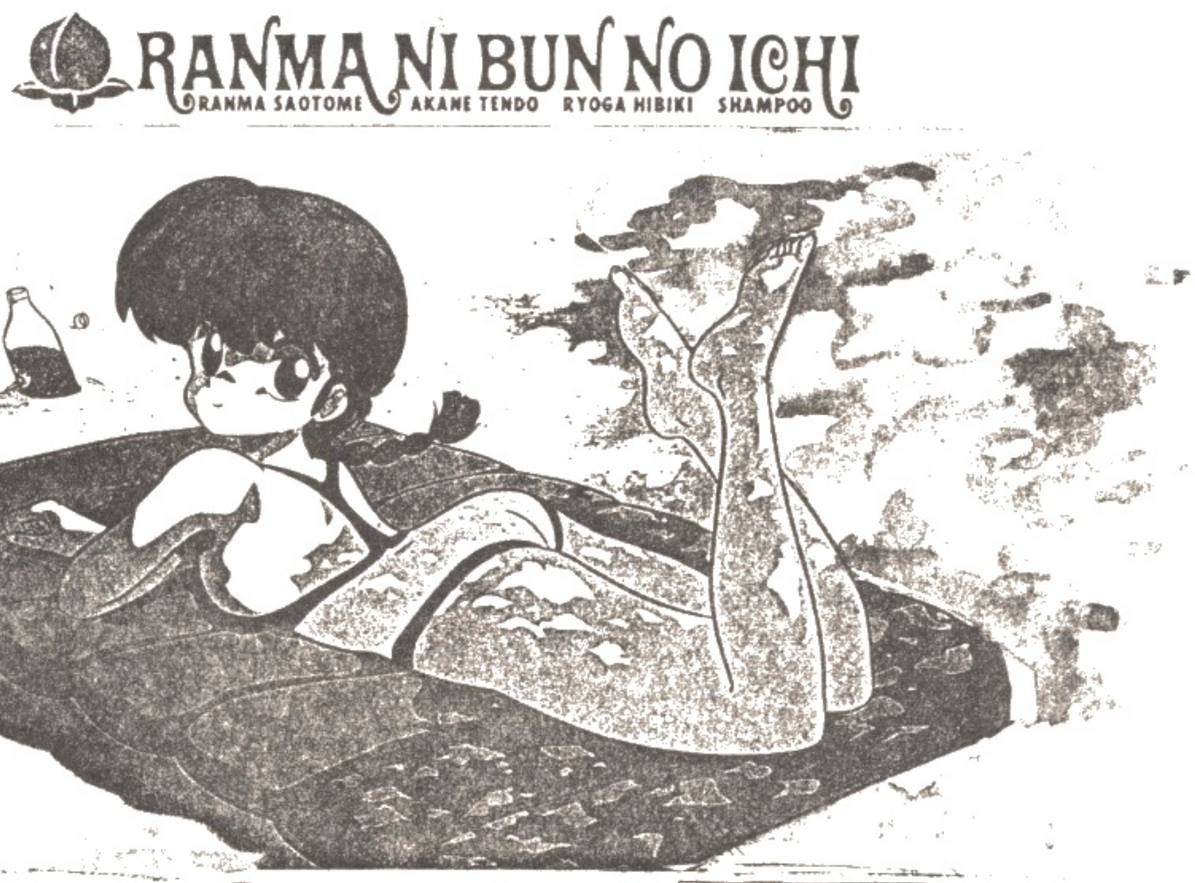
Cette année, tous les japonais avaient prévu les résultats et ils n'ont pas été déçus. C'est la star de **Toho, Korrad, Gakken** et **Gainax**, l'un des studios les plus innovateurs au Japon (Les Ailes de Honneamise) qui a remporté tous les suffrages avec la série **Les Aventures de Nadia** ou **Le Secret de l'Eau Bleu**. Ainsi, pour le prix de la série la plus satisfaisante, c'est **Nadia** qui remporte le prix. **Nadia** est une série TV de 39 épisodes inspirée d'un roman de Jules Verne. Bien que l'on ressente une forte empreinte des **Mystérieuses Cités d'Or** la série débute à Paris pendant l'exposition internationale de 1900. Jean, un inventeur de génie, venu participer au Concours Lépine, se porte au secours d'une belle jeune fille au teint exotique. Cette dernière est pourchassée par des malfrats qui tentent de lui subtiliser une pierre accrochée autour de son cou. En compagnie de Jean, elle partira à la recherche de ses origines et de celle de la pierre. En chemin, elle rencontrera le Capitaine Némo et ensemble, devront faire face à une milice qui tue femmes et enfants.



. Le 2è prix de la série la plus satisfaisante a été remporté par le **Héros Malin Wataru 2** , la première série ayant été diffusée en France sous le titre d'**ADRIEN LE SAUVEUR DU MONDE.**

Le 3è prix a été remporté par le non-moins célèbre **DRAGON BALL Z** et le 4è prix par la série TV **MOBILE POLICE PATLABOR.** Enfin, le 5è prix a été décerné au **Rumiko Takahashi** du moment (auteur de **Lamu** et **Juliette Je T'aime**) : **RANMA 1/2**. L'histoire est la suivante : pendant un voyage en Chine, afin de s'y entrainer, **Ranma** ainsi que son grand-père tombent dans un lac sacré. Depuis lors, au contact de l'eau froide, tous deux se transforment en la dernière chose qui a été plongée dans le lac. Ainsi, **Ranma** se transforme en une belle rousse de 17 ans tandis que son grand-père devient un gros panda. De retour au Japon, tous deux iront habiter dans une pension tenue par un membre de leur famille. **Ranma** fera la connaissance d'une belle jeune fille **Akane** qui s'est jurée de ne sortir qu'avec le garçon qui la vaincra en combat singulier.

Pour le prix du meilleur personnage masculin, c'est pour la troisième année consécutive **Ryo Saeba** de **CITY HUNTER 3** (Nicky Larson) qui remporte le trophée, suivi de Ranma, en garçon bien sûr, de **Son Goku** adulte dans **DRAGON BALL Z** pour la troisième place. Puis arrivent **Jean**, le partenaire de **Nadia** pour la 4ème place, **Samson** un autre personnage de Nadia pour la 5ème place, et enfin **Wataru** pour la seconde série.

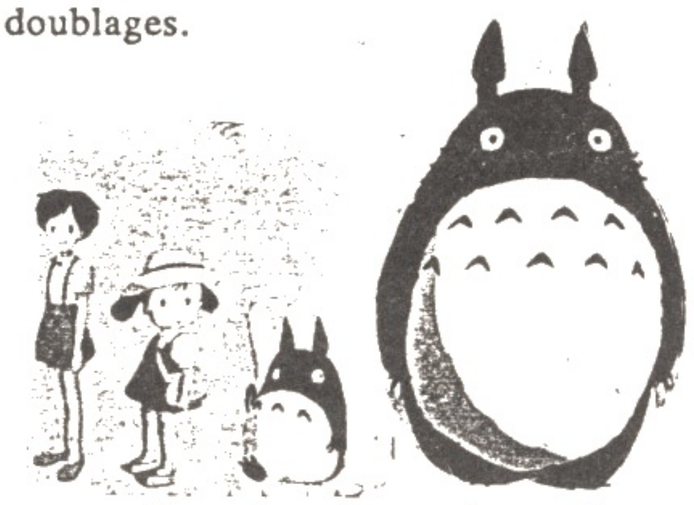


Pour le prix du meilleur scénario par épisode, c'est encore **Nadia** qui remporte le premier prix ainsi que le 4é, le 8è, le 10è et le 11è avec les épisodes 22, 21, 13, 15 et 25. Le second prix est remporté par le 32è épisode de **Wataru**, une histoire de voyage dans le temps où Wataru rencontre son amie aux cheveux verts devenue adulte. Le 3è prix est remporté par le 3è film de **Dragon Ball Z**, l'histoire de Badack. Le 5è prix concerne le 13è épisode de **City Hunter 3** (3è série de Nicky Larson) et en 6è position, arrive l'épisode 47 de **Mobile Police Patlabor.**

Pour le prix du meilleur personnage féminin, en 1, et bien sûr on s'y attend, **Nadia**, suivie par **Himiko**, partenaire de Wataru et en 3, **Noa Izumi**, l'héroïne de **PATLABOR**. En quatrième position arrive **Ranma** en fille, en 5, c'est **Akane**, autre héroine de RANMA 1/2, et enfin en 6, **Kaori Makimura** de **CITY HUNTER 3** (Laura la coéquipière de Nicky Larson).

Pour le prix du meilleur dessin animé qui a été fait jusqu'à maintenant, c'est **Hayao Miyazaki**, le Walt Disney japonais, qui remporte tous les suffrages avec **NAUSICAA DE LA VALLEE DU VENT**. En 2ème position, c'est de nouveau **Hayao Miyazaki** avec **LAPUTA LE CHATEAU CELESTE** suivi en 3 par **LES AVENTURES DE NADIA OU LE SECRET DE L'EAU BLEU.** Enfin, en quatrième position, on retrouve une fois de plus **Hayao Miyazaki** avec **LE SERVICE DE LIVRAISON DE LA SORCIERE KIKI.**

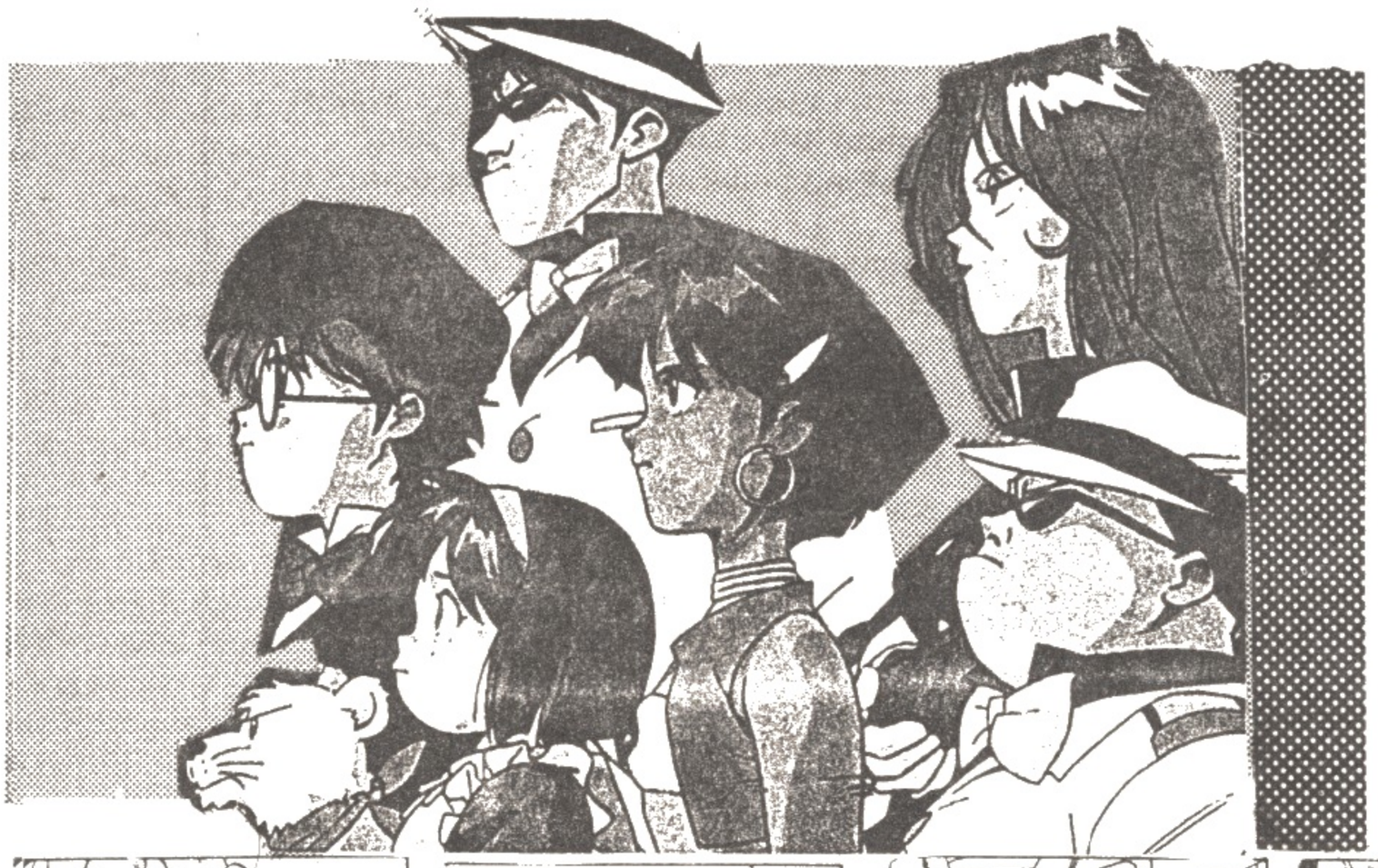
Pour le prix du meilleur générique, c'est **Nadia** qui remporte la première place avec un morceau qui est depuis très longtemps dans les hit-parades japonais. Il est suivi en 2 du générique de **WATARU 2**, en 3 du générique de **DRAGON QUEST**, et en 4, du générique de **CHIBI MARUKOCHAN**, une série qui fait d'énormes audiences au Japon et qui conte la vie de tous les jours d'une petite fille. Enfin, en 5ème position, c'est le générique de **MOBILE POLICE PATLABOR**. Chose importante au Japon, on décerne des prix aux voix des personnages. On en est encore très loin en France, étant donné la médiocrité des doublages.

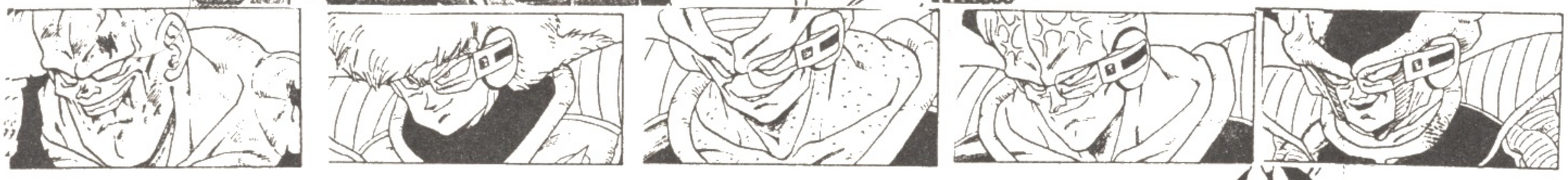


Pour le prix de la meilleure voix masculine, c'est **Ryo Saeba** de **CITY HUNTER** qui remporte le titre. Pour la meilleure voix féminine, c'est la voix de **Ranma** en fille qui obtient le prix.

Il est à regretter que de tels concours n'aient pas lieu en France. Un jour peut-être, lorsque les producteurs français auront atteint la majorité, verrons-nous enfin éclore des récompenses pour la qualité ou la popularité.

Pascal Lafine





LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Tout le monde connait LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE mais voici un résumé succinct, nous pourrons y trouver "l'essentiel", sans pour cela rentrer dans les détails.

"La légende veut que lorsque les forces du mal s'abattent sur la planète, Les Chevaliers défenseurs de la justice apparaissent pour sauver le monde ...." Ainsi commence la série.

Ces chevaliers se composent principalement de :

- **Seiya** qui a revêtu l'armure de Pégase après six longues années d'entrainement au Sanctuaire en Grèce.
- **Shiryu** porte l'Armure du Dragon qu'il a découvert en Chine dans un lieu retiré nommé les 5 pics.
- **Hyoga** détient l'Armure du Cygne qu'il a libéré des glaces éternelles de Sibérie.
- **Ikki a**, quant à lui, revêtu l'Armure du Phoenix qu'il a gagnée après un dur entrainement sur l'Ile de la Mort.
- **Shun** a réussi à avoir l'Armure d'Andromède, seule à posséder une arme (La Chaine Nébulaire), sur l'Ile d'Andromède au large de l'Ethiopie.

Après ces dures épreuves, les chevaliers se retrouvèrent au Japon pour participer au Grand Tournoi galactique organisé par **Saori Kido**. L'Armure d'Or, la plus haute distinction pour un chevalier, en est l'enjeu. C'est au cours de ce combat que le Chevalier **Phoenix**, qui n'est autre qu'**Ikki** le frère de **Shun**, fit son apparition au Grand Coliseum. Il s'empara de l'Armure d'Or du signe du **Sagittaire**. A la suite de cela, s'ensuivit un rude combat entre les chevaliers et leurs alter ego en chevalier noir. Malgré leur victoire, ils ne purent récupérer que le casque de cette armure offerte par **Ikki** qui s'est joint à eux avant de mourir après un combat contre un Chevalier d'Argent.

Plusieurs Chevaliers d'Argent comme **Mysti** ou **Dante, Persus** Argol, et d'autres encore, envoyés par le Grand Pope représentant **d'Athéna** sur Terre, avaient pour mission de récupérer le Casque et d'éliminer les Chevaliers de-Bronze déclarés-renégats.

C'est au cours d'un rare moment de répit (un des plus longs : 2 à 3 minutes) qu'ils apprirent que **Saori Kido** n'est autre que la réincarnation d'**Athéna**. Cette révélation renforça leur volonté. Maintenant ils n'ont plus aucune hésitation à aller défier le **Grand Pope** sur son propre terrain, le Sanctuaire.

A leur arrivée, **Athéna** fut blessée par une flèche d'or tirée par le messager du **Grand Pope**. Avant de mourir, celui-ci leur apprit que seul le **Pope** pouvait sauver **Athéna**, mais pour cela, il faut traverser les douze palais. Chacun d'eux est gardé par un chevalier d'or représentant un des signes du zodiaque.

Au cours de ces combats, quelques chevaliers d'or rejoignirent le côté des Chevaliers de Bronze, mais d'autres moururent. Certains parmi eux s'aperçurent, hélas trop tard, de la tromperie du **Grand Pope**. La bataille finale fut très rude, mais le courage et la

Masami Kurumada est surtout connu pour la série "culte" en France qui est **Saint Seiya (LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE)**. Cette série débuta en manga le 15 septembre 1986 et ne comporta que 28 numéros, le dernier étant sorti le 10 avril 1991 au Japon. Mais ce dessinateur a fait d'autres séries comme :

- **Fuma no Kojirou** en 1982 de 10 mangas qui raconte l'histoire de jeunes lycéens ayant reçu en héritage des épées légendaires aux pouvoirs magiques. Cette série fut elle aussi reprise en dessin animé par **Shingo Araki, Masami Kurumada** ayant quelques problèmes à mettre ses dessins en animation.
- **Otokozaka** en 3 mangas relatant l'histoire d'un jeune garçon ayant des pouvoirs.
- **Ring ni Kakero** en 25 mangas qui raconte l'histoire d'un jeune boxeur.
- **Shin wa kan** en 1 seul manga, ou l'histoire d'une bande de mauvais élèves.
- et dernièrement **Aotori no Shinwa, LA LEGENDE DE L'OISEAU BLEU** qui parait dans Spring Special racontant l'histoire d'un joueur de base-ball.

Il faut noter que la plupart des personnages de **Masami Kurumada**, d'une série à l'autre, se ressemblent, et surtout à **Seiya** pour le personnage principal : le héros.

Serge Morisi

volonté des Chevaliers de Bronze l'emportaient sur les forces du mal habitant le Chevalier des Gémeaux (le **Grand Pope**).

Cette bataille à peine terminée, le signe d'une prochaine mission brille dans le ciel sous la forme de la Grande Ourse et de l'étoile de **Polaris**.

En effet, la deuxième série qui n'existe pas en manga, nous transporte au pays des dieux du nord, dont la souveraine est **Hilda de Polaris**. Celle-ci est sous l'influence d'un anneau qui lui a été mis au doigt par un mystérieux personnage. Ce retournement d'**Hilda** a pour effet la fonte des glaces, qui provoquerait un immense raz-de-marée pouvant noyer le monde entier.

Pour cela, les Chevaliers doivent récupérer les 7 saphirs portés par les 7 guerriers (divins) aux ordres d'**Hilda**. En effet, seuls ces saphirs peuvent faire apparaître l'armure d'**Odin** capable de détruire l'anneau.

Une fois encore, les Chevaliers sortirent vainqueurs contre le mal, mais c'est à ce moment qu'apparut un mystérieux personnage. Il n'est autre que **Poséidon**. Et de nouveau, les Chevaliers durent combattre les Chevaliers protecteurs des 7 pilônes soutenant le royaume de **Poséidon** (quelle dure vie que celle d'un chevalier protecteur d'Athéna !). Dans la bataille contre **Poséidon**, les armures d'or et de la **Balance**, du **Sagittaire** et du **Verseau** vinrent protéger les Chevaliers **Shiryu**, **Seiya** et **Hyoga**, ce qui leur permit de le vaincre. Mais c'est en unissant leur cinq cosmos qu'ils purent détruire le pilier central et libérer la déesse **Athéna**.

C'est ainsi que se terminent les séries de **SAINT SEIYA**. Mais il existe aussi quatre films :

- en 1987, **Iris et la Pomme d'or**,
- en 1988, **Norse Gods** (la bataille des dieux),
- en 1988, **Abel**,
- en 1989, **Les Guerriers d'Harmageddon**.

Est-ce la fin ? Il se pourrait que non car il est prévu pour le mois de juillet une suite se rapportant aux mangas sur le combat contre **Hadès**. Espérons une prochaine diffusion sur nos écrans.

Olivier Chamaillard

SAINT SEIYA - Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; CD : Columbia records ; TV, Cinéma : Masami Kurumada/Shueisha-TV Asahi-TOEI Animation

Il est vrai que la série **SAINT SEIYA** fut à l'origine de la montée actuelle de l'animation japonaise en France. Ceci ne s'était pas vu depuis GOLDORAK. Pour moi-même, ce fut cette série qui me fit revenir aux dessins animés. Mais si nous analysons bien cette série, nous pouvons constater quelques erreurs et imperfections dont voici les plus importantes :

- La première erreur est celle concernant la mythologie ou certains noms employés pour les dieux (**Abel** ??). Ceci peut être considéré comme grave car la série ne repose-t-elle pas sur la mythologie ?

- Oubli de la vie que l'on pourrait dire "privée" des Chevaliers, ne faisant d'eux que des machines de combat prêtes au sacrifice. N'est-ce pas ce que l'on appelle des kamikazes ?

- Apparitions et disparitions de personnages comme, par exemple, les Chevaliers d'Acier. Il est vrai que la plupart de ces personnages n'existent pas dans le manga. Mais nous avons l'impression que ceux-ci ne sont là que pour rallonger la série de quelques épisodes.

- Une certaine sensation de déjà-vu pouvant entrainer une lassitude peut également se constater dans la série et les films. Fin identique : **Seiya** tire la flèche du **Sagittaire** pour tuer son ennemi. Ou alors, l'ordre de disparition "temporaire" et de combat des Chevaliers est toujours le même : **Shiryu, Hyoga, Andromède, Seiya**. Répétition aussi de la durée des combats : 12 heures pour le sanctuaire, une demi-journée (soit 12 heures) pour **NORSE GODS**.

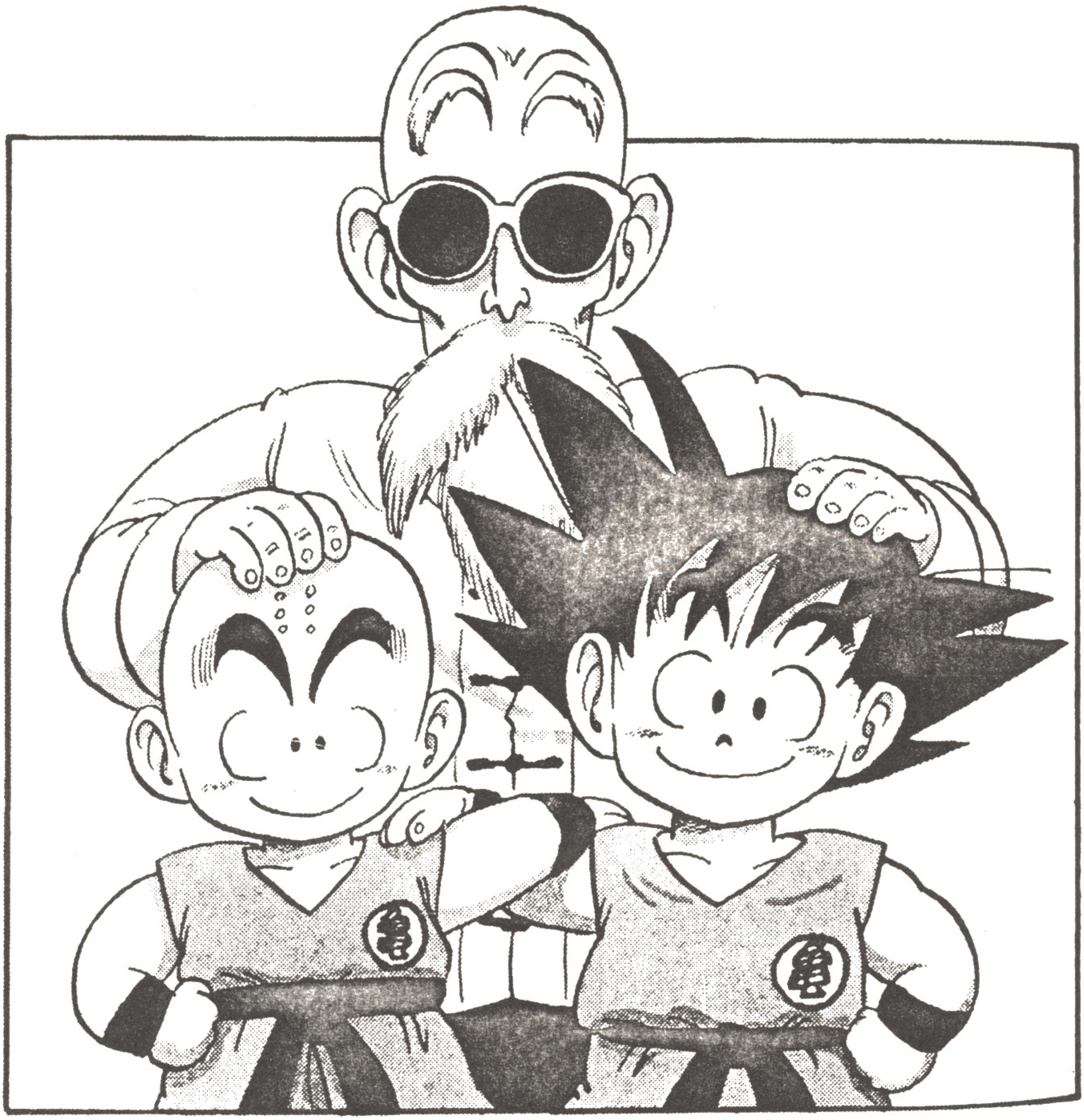
Mais comme je le dis plus haut, c'est cette série qui me fit revenir à l'animation. Ce qui m'a attiré sont :

- Les dessins, que nous devons pour la plupart à **Shingo Araki** et **Michi Himeno**,
- Les décors, il suffit pour cela de regarder le film **la bataille des dieux** (sur la cassette **LE FILM 2** parue chez AB PRODUCTIONS, et que je me permets de féliciter au passage pour le travail réalisé, ce qui n'a pas été le cas pour la première cassette !). Dans ce film, nous pouvons remarquer un souci du détail pour la forêt où se battent **Shiryu** et **Hyoga**,
- Les techniques de combat et d'attaque, par exemple pour **Seiya**, le déplacement des mains indiquant l'emplacement des étoiles composant la constellation de **Pégase**,
- Mais par dessus tout, ce sont les armures très bien réalisées où **Masami Kurumada** a fait preuve d'une très grande imagination pour la transformation de l'armure sur le personnage, selon le signe représenté sur le support.

Et c'est avec impatience que j'attends (et je ne suis pas le seul) une suite en animation.

Serge Morisi

NOUS SOMMES PRETS



(c) AKIRA TORIYAMA/SHUEISHA

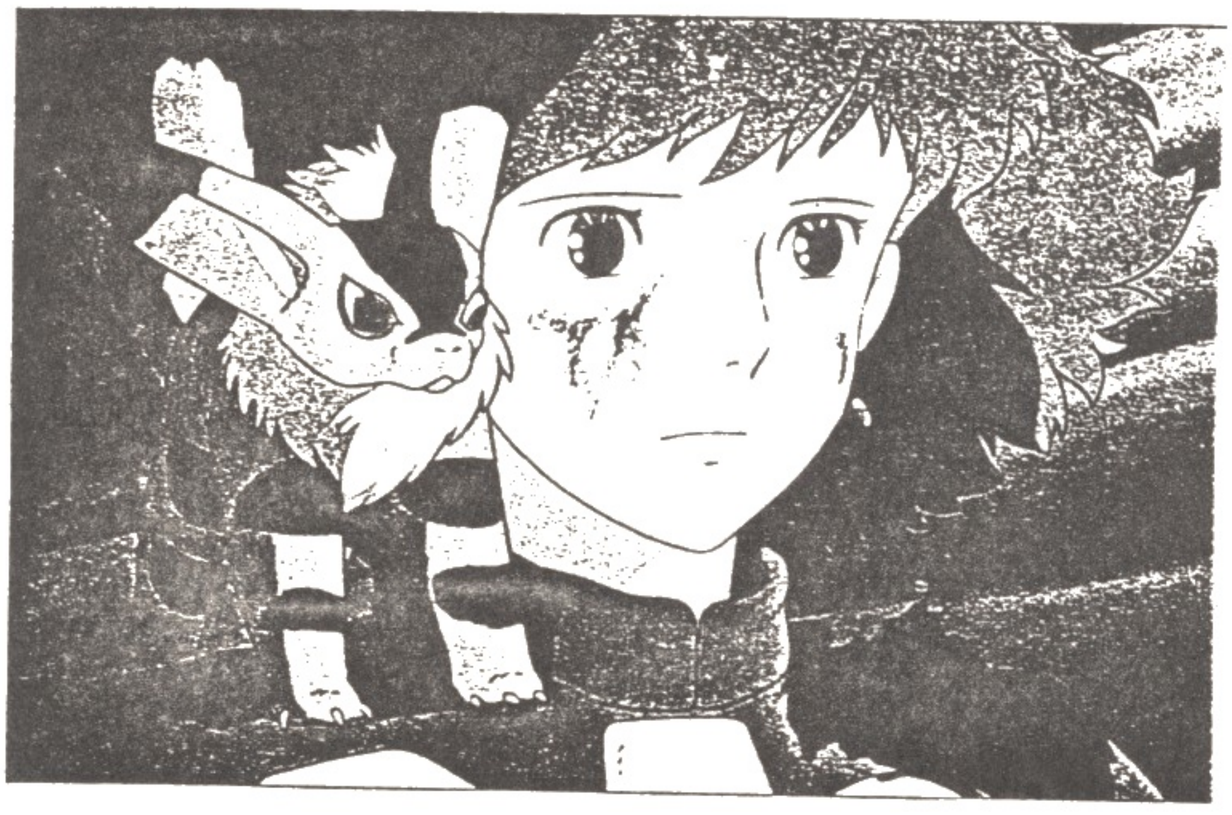
DEESSE VOUS ATTEND

8, RUE COCHIN 75005 PARIS - Tél. 46.34.18.31

AVEC DES ARRIVAGES EN PROVENANCE DU JAPON DE : MANGAS, KIT VINYL, JOUETS, MAQUETTES - MAIS AUSSI LES MANGAS U.S. : CRYING FREE MAN, APPLESEED, NAUSICAA, LONEWOLF AND CUB, WHAT'S MICHAEL, AKIRA, 2001 NIGHTS, COBRA, OUTLANDERS, HOROBI, GUNHEAD, VENUS WAR, ROBOTECH ET TOUTES LES NOUVEAUTES. LES MAGAZINES JAPONAIS : HOBBY JAPAN, ANIMAGE, ANIMEDIA, NEW TYPE, NEW VIDEO MAGAZINE, B-CLUB. LES MAGAZINES US SUR LA JAPANIMATION : ANIMAG, ANIMENOMINOUS, PROTOCULTURE ADDICT. LES FANZINES FRANCAIS : MANGAZONE, ANIMELAND. LE TOUT CHEZ VOUS GRACE A NOTRE SERVICE DE :

V E N T E P A R C O R R E S P O N D A N C E

NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF WIND™



L'histoire de NAUSICAA se situe juste après LES SEPT JOURS DE FEU, une terrible guerre qui détruisit toute la technologie et la civilisation industrielle de l'époque, rendant du même coup la Terre stérile. Il se forma donc plusieurs régions distinctes sur la planète telles que la forêt toxique, interdite aux humains, et le royaume de nombreux insectes géants. Parmi eux, on trouve les OHMUS, sorte de chenilles à carapasse dotées de 14 yeux. Il y a encore la vallée du vent, l'unique endroit où souffle encore une brise, et le royaume de la princesse NAUSICAA. Il y a dans cette vallée, une légende qui dit qu'un jour, un être vêtu de bleu viendra sur un champ tissé d'or et guérira tous les maux de la Terre. Par la suite, un combat s'engagera entre le peuple de la VALLEE DU VENT, les PEJITE et les TORUMEKIAN. Ces derniers veulent réanimer un des monstres de feu pour détruire la forêt toxique. NAUSICAA réussira à éviter le désastre qu'allait causer cette bataille stupide, mais fut blessée par une horde d'OHMUS. Ceux-ci se rendant compte de leur erreur soignèrent la princesse grâce à leurs nombreuses tentacules faciales, puis hissèrent NAUSICAA grâce à ces mêmes organes qui se mirent à scintiller comme de l'or. Ce qui n'était qu'une légende au début du film devint donc réalité.

Dans le dernier numéro, MOEBIUS a déclaré dans son interview que son dessin animé préféré était NAUSICAA !

Par la suite, nus avons appris l'existence de ce chef-d'oeuvre en français sous forme de vidéocassette. Les lecteurs des traductions américaines de mangas connaissent sans doute NAUSICAA et ont sûrement fait un rapprochement avec la vidéo s'ils l'ont vu. Ce film est sortie sous le titre de WARRIOR OF THE WIND, LE COMBAT DES PRINCES DE L'ESPACE. La jacquette, très belle, fait plutôt penser à un film d'heroic fantasy américain plutôt qu'à un dessin animé japonais.

Mais pourquoi tant de changements ? La raison en est fort simple. Bien avant la sortie aux Etats-Unis du comics NAUSICAA chez Viz, la société japonaise qui s'occupe des traductions américaines, la vidéo du dessin animé était déjà sur le marché. Malheureusement, tout avait été changé, que ce soit le titre (WARRIOR OF THE WIND) ou les noms (NAUSICAA était devenue la princesse Zendra). Le pire à mes yeux est que le film fut coupé d'une demi-heure, non pas qu'il fut trop violent ou trop explicite sur l'anantomie de la dite princesse, mais tout simplement que deux heures devant leur poste de télévision, cela fait trop long pour ces chères têtes blondes américaines.

Pour en revenir à la version française, celle-ci fut réalisée à l'occasion du festival international du film fantatsique en 1985 à partir de la bande américaine et non du film complet japonais. Cela explique pourquoi, en France, nous avons gardé toutes les bévues commises aux Etats-Unis. C'est dommage car NAUSICAA (nous garderons ce terme pour désigner le film et la princesse car c'est le titre original japonais) est un dessin animé de grande qualité digne de l'époque où Walt Disney réalisait de superbes films d'animation.

NAUSICAA est donc le premier long métrage entièrement signé Hayao Miyazaki, un maitre de l'animation japonaise. Avant ce film, Miyazaki travaillait pour TOEI ANIMATION depuis 19863. C'est en s'activant pour cette société et plusieurs autres studios japonais qu'il fut impliqué dans 39 des meilleures séries télé à ce jour telles que CONAN LE GARCON DU FUTUR ou LUPIN THE THIRD (Edgar détective cambrioleur). C'est donc avec NAUSICAA qu'il se lança dans la production de longs métrages en 1984 et depuis, il a réalisé 4 autres films sans cesse de meilleure qualité et toujours récompensés lors des festivals d'animation : TONARI NO TOTORO son troisième film n'a, quant à lui, pas seulement été considéré comme le meilleur dessin animé mais également comme le meilleur film japonais par le magazine de cinéma Kinemajunpo.

Pourquoi un tel succès alors que Miyazaki ne réalise pas de "super productions" remplies de robots surarmés aux transformations multiples avec des jeunes filles au corps longiligne et aux formes développées ? Le succès qu'a remporté Miyazaki avec NAUSICAA vient, sans compter la qualité de l'animation, du fait qu'il a réussi à faire passer dans le eprsonnage de la princesse une sensibilité pour le monde dans lequel elle vit et une ardeur guerrière lorsqu'il faut protéger la planète de la folie humaine.

Si vous ne possédez pas la cassette WARRIOR OF THE WIND, j'espère que ces quelques lignes vous auront donné envie de la trouver. Par contre, si vous êtes fan de Miyazaki, sachez qu'un autre film est sorti en français sous le titre VIDOCQ CONTRE CAGLIOSTRO (Lupin III Cagliostro Castle). Celui-ci est assez difficile à trouver, mais en cherchant bien au fond de votre vidéo-club, on ne sait jamais !

Gwenael Jacquet

NAUSICAA - Cinéma : Ni Bariki-Tokuma Shoten ; CD : Animage Records ; cassettes vidéo en version française : VIP ou SCHERZO

Succès

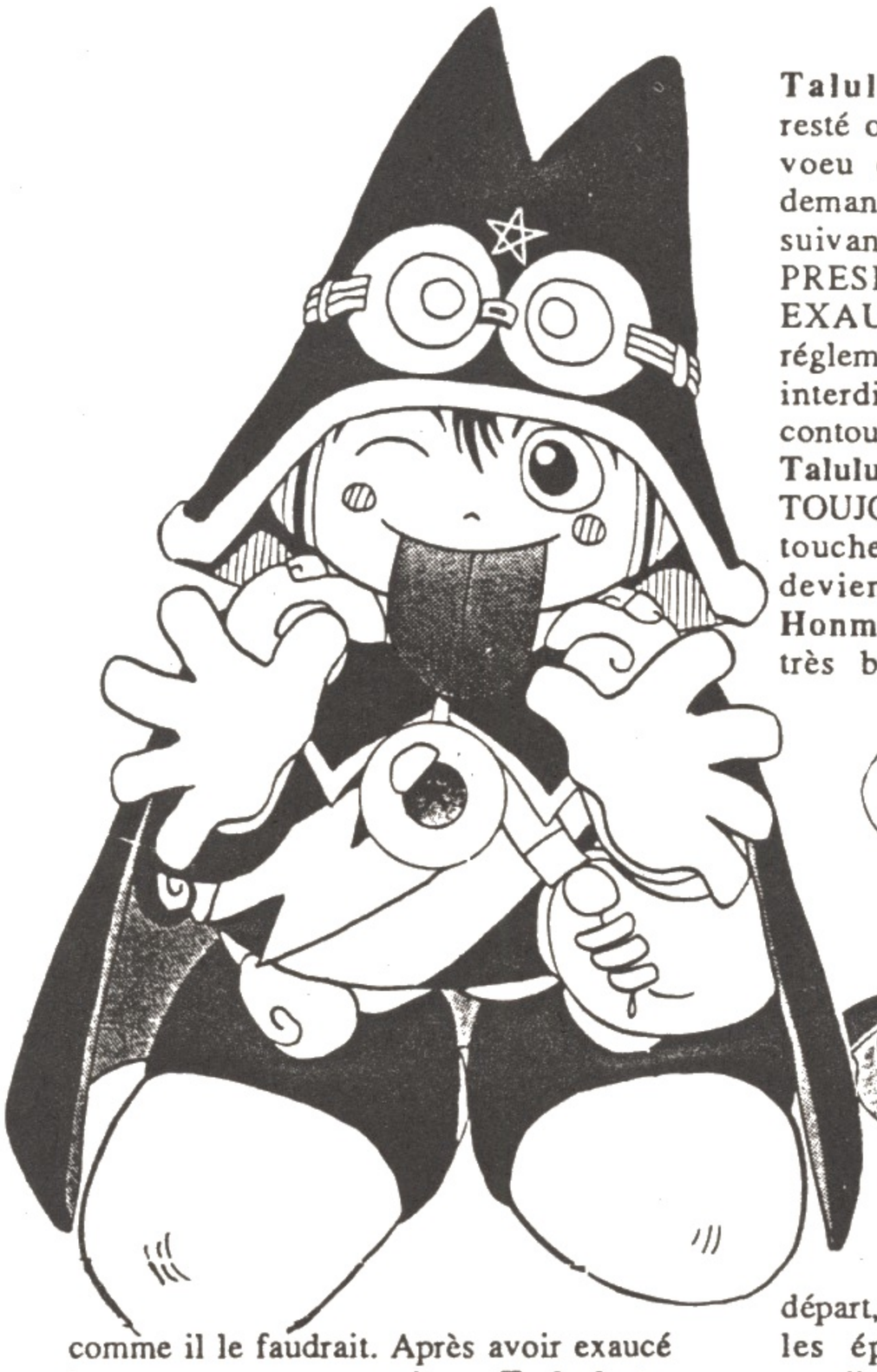
MAGICAL TALULUTOKUN

Finies les histoires violentes à base d'hémoglobine ou de mythologie. Place au rêve, à la magie et à l'humour. En 1989, un petit magicien adorable et malicieux débarque dans le Weekly Shonen Jump et tout de suite, c'est le succès. Quant à sa venue en France, reste à voir.

En 1989, **Tatsuya Egawa** commence une nouvelle bande dessinée dans le "paperback" Weekly Shonen Jump. Cet auteur décide de faire une histoire destinée aux tout-petits et c'est une première. En effet, **Tatsuya Egawa** est avant tout un habitué des bandes dessinées érotiques et sexy. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maitre car l'engouement est immédiat, à tel point que **TOEI ANIMATION** met en chantier aussitôt, mais malheureusement à peu de frais, une série télévisée, puis un film moyen métrage cinéma sorti cette année.

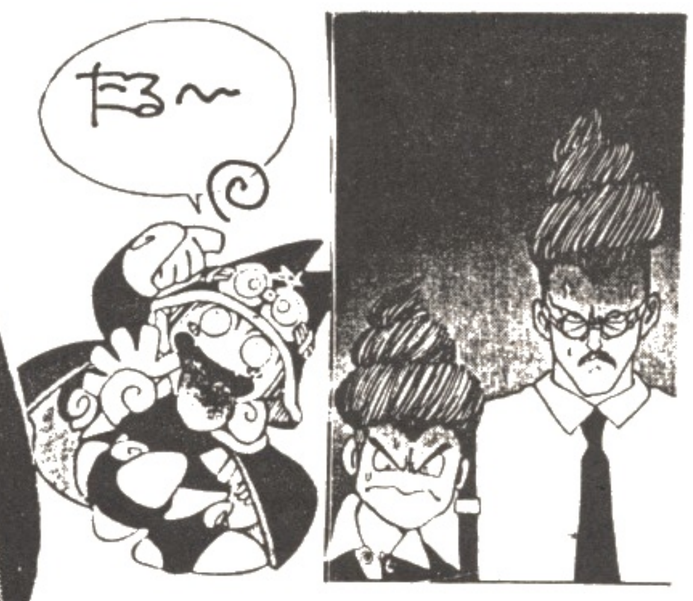
L'histoire commence au moment de la plus tendre enfance du héros, **Honmaru Edojo**. C'est un élève de CM2 à l'école élémentaire de Nanno. Ni ses connaissances ou encore ses aptitudes sportives sont assez bonnes pour qu'on puisse les applaudir. Ses pensées sont souvent distraites par **Iyona Kawai**, une très jolie fille qui vient d'arriver dans sa classe. Malheureusement, **Honmaru** est un personnage faible, toujours en but aux tracasseries des plus forts (et des plus méchants) de sa clase. Son ennemi, qui le suivra dans toutes ses aventures, est un gros méchant, également amoureux d'**Iyona**, du nom de **Jabao Jiyama**.

Après avoir été battu une fois de plus par ses camarades de classe, **Honmaru** rentre à la maison en sang. Il entre dans la chambre de son père en l'interpellant. Mais le voyant endormi, il s'excuse d'avoir pénétré si violemment. Cependant, les ronflements du père, suivis des excuse de **Honmaru**, constituent une formule magique qui fait sortir **Taluluto** d'un livre resté ouvert. **Taluluto** surgit devant **Honmaru** et son père, leur permettant d'exaucer plusieurs voeux. Mais **Taluluto** est un tout jeune magicien, qui ne comprend pas tout ce qu'on lui demande. Ainsi, les voeux ne sont pas toujours exaucés



comme il le faudrait. Après avoir exaucé les voeux en question, **Taluluto** retourne dans son livre. Mais comme la formule a été oubliée (elle avait été prononcée par hasard), plus personne ne peut faire appel à **Taluluto** et l'aventure finit aux oubliettes.

Quelques années passent et on retrouve **Honmaru, Iyona** et **Jabao** plus âgés. La vie se déroule normalement. Cependant, un jour comme un autre, **Honmaru** entre dans la chambre de son père qui ronfle comme à son habitude. S'excusant une fois encore, il réunit par là même, les conditions nécessaires à la réapparition de **Taluluto** à partir de ce même livre resté ouvert. Mais se rappelant que tout voeu est "consommable", **Honmaru** demande à **Taluluto** d'exercer le voeu suivant : QUE TOUS LES DESIRS PRESENTS ET A VENIR SOIENT EXAUCES. Malheureusement, un réglement stipule que ce type de voeu est interdit et à la place, **Honmaru** contourne l'interdiction en demandant à **Taluluto** QU'IL SOIT SON AMI POUR TOUJOURS. Ce voeu, tout à fait autorisé, touche profondément **Taluluto** qui devient l'ami et le défenseur de **Honmaru**, même si tout ne se passe pas très bien.



Ce canevas, très simple au départ, permet tout type de situation dans les épisodes suivants, un peu à la manière de la série TV **Ma Sorcière Bien-Aimée**. La magie, les gaffes, l'affection de **Taluluto** envers **Honmaru** et réciproquement, donnent tout le charme à cette histoire, ce qui explique son succès immédiat. A cela s'ajoute une palette variée de personnages très typés qui donnent du revers aux deux héros : un papa dessinateur toujours pris entre 2 rêves, une histoire de coeur avec **Iyona**, le traditionnel méchant mais finalement bon copain avec **Honmaru**, mais aussi une maitresse très belle mais complètement sadique, **Mari Ooaya**. Elle n'hésite d'ailleurs pas à enfourcher la

moto dans une combinaison cuir très moulante.

La manière dont **Tatsuya Egawa** dessine ses personnages féminins et décrit leur caractère (la mère de **Honmaru**, la mère d'**Iyona**, **Mari Ooaya**) n'est pas sans rappeler ses anciennes bandes dessinées érotiques. Il est drôle de constater que les seuls personnages bien dessinés soient les femmes alors que les hommes sont plutôt "moches".

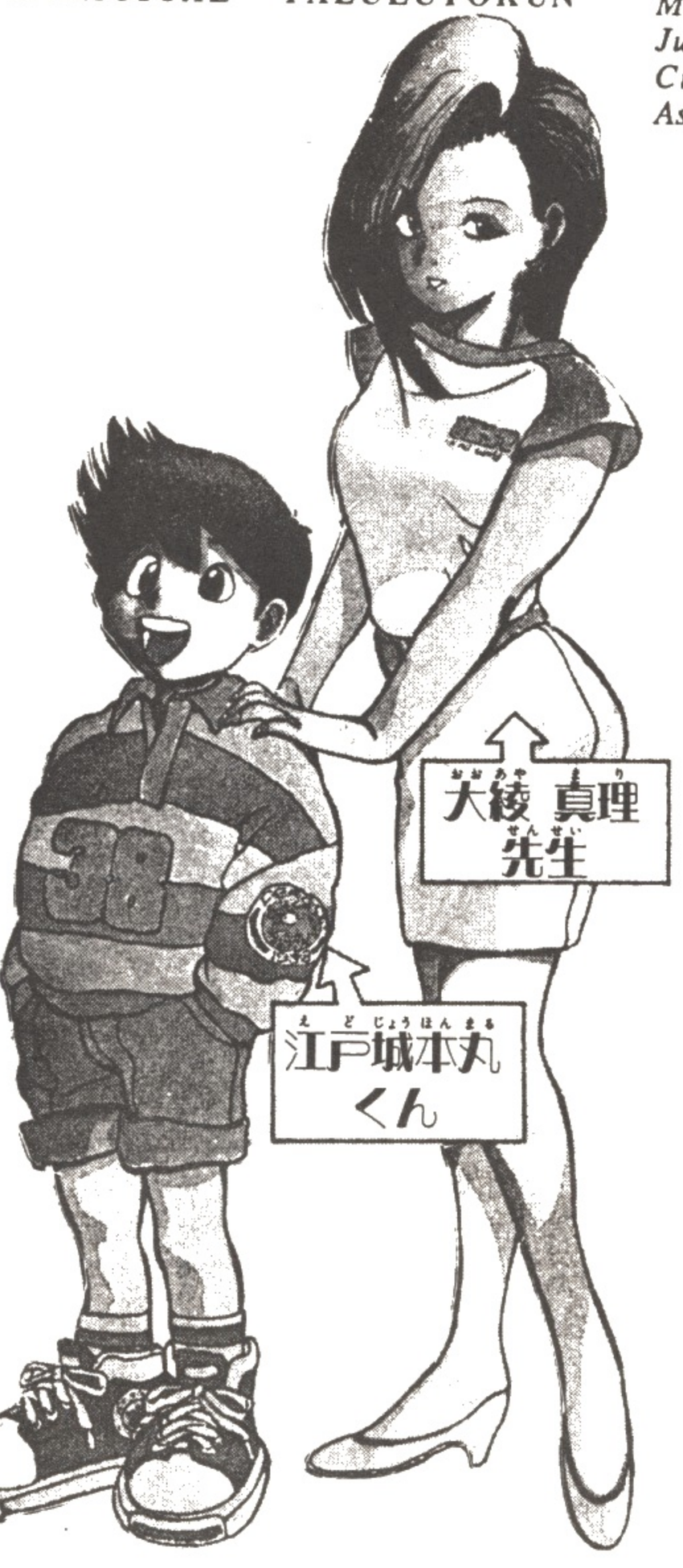
TOEI ANIMATION a mis en chantier très rapidement une série d'animation TV, puis un moyen métrage destiné au cinéma. Le premier film de **Taluluto** est d'ailleurs sorti au mois de mars dans le traditionnel TOEI ANIME FAIR de printemps avec le énième film de **Dragon Ball Z. TOEI ANIMATION** a trouvé comme partenaire pour financer la série, la société **Asahi Tsushinsha** (Asatsu), déjà coproducteur de séries à succès comme **Une Vie Nouvelle, Théo ou la Batte de la Victoire, Les Petits Malins** ou **Dancougar**. En tant que chaine de TV, **TOEI ANIMATION** n'a cependant trouvé qu'**ABC**, une chaine locale appartenant au réseau **TV Asahi**. Ceci est une particularité de la série **MAGICAL TALULUTOKUN** car **TOEI ANIMATION** ne travaille généralement qu'avec les stations en tête de networks.

Quoi qu'il en soit, cela donne une série assez "décevante" au niveau de la qualité. En effet, du fait peut-être que la série ait été faite un peu trop vite, ou encore que **TOEI ANIMATION** n'ait pas réussi à réunir tout le budget nécessaire, cela donne un produit à l'animation très limitée, parfois bâclée. Cela n'est pas trop gênant quand il y a de l'action, et il y en a beaucoup dans **MAGICAL TALULUTOKUN**. Mais il y a trop de plans fixes et un manque général de détails : il n'y a pratiquement pas d'ombre sur les personnages. De ce fait, on a l'impression d'avoir des personnages plats où les couleurs, criardes, sont tout simplement "plaquées" à l'écran, bref, un pur produit vidéo un peu à la manière des animations américaines sous-traitées en Corée (comme les premiers **Transformers** ou **GI Joe**).

D'un un autre côté, le rythme trépidant de l'histoire est bien gardé. **Taluluto** est très bien redessiné pour la série et garde ses attitudes à la fois tendre et malicieuse. Il est en fait très fidèle au manga d'origine. Quant aux autres personnages, là aussi on retrouve une forte fidélité aux personnages du manga et, tout de même, on peut donner une mention spéciale au "design" d'**Iyona**, plus belle encore que sur le manga, et surtout plus "lolita".

Enfin, on ne peut s'empêcher de faire le rapprochement entre **Taluluto** et **Gugu Ganmo**, autre série de **TOEI ANIMATION** tirée d'une bande dessinée à succès. En effet, on retrouve dans ces 2 séries le même milieu, celui de l'école, les mêmes "méchants" (**Bilou** est l'équivalent de **Jabao**), le même héros petit garçon (**Artie** contre **Honmaru**),la même petite amie (**Babette** et **Iyona**) et la même mascotte, à la différence que **Gugu** n'est autre qu'un poulet extraterrestre au lieu d'être un petit magicien maladroit. Ceci permet d'ailleurs à l'auteur de créer également une histoire d'amour autour de **Taluluto**.

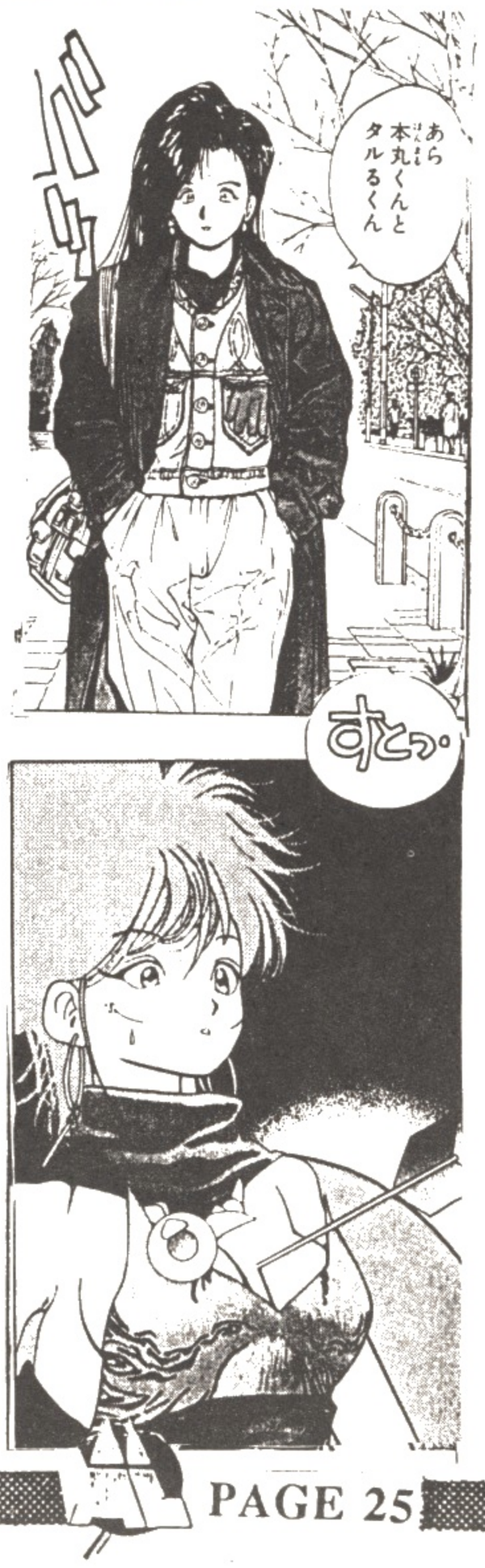
Les droits de la série ne sont pas encore disponibles, ce qui fait que la France ne les possède pas pour le moment. Il reste cependant à se demander si **MAGICAL TALULUTOKUN**



connaitra le même sort que **GUGU GANMO** : un succès énorme au Japon, mais un bide tout aussi impressionnant en France, du fait de son charcutage en épisodes de 10 minutes !

Vincent Osée VU

MAGICAL TALULUTOKUN - Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; TV, Cinéma : Tatsuya Egawa/Shueisha-Asatsu-ABC-TOEI Animation



LE COLLEGE FOU, FOU, FOU

Sannen, Highschool Kimengumi

HIGHSCHOOL ! KIMENGUMI, dit le **Collège Fou, Fou, Fou** est tiré d'une bande dessinée de 26 albums (ou mangas en japonais), dont les 6 premiers albums se passent au collège (**SANNEN KIMENGUMI**) et les 20 autres au lycée (**HIGHSCHOOL ! KIMENGUMI**).

C'est une série qui a été publiée dans la maison d'édition Jump Comics du 15 août 1981 (n°1 de **SANNEN KIMENGUMI**) au 15 février 1988 (n°20 de **HIGHSCHOOL ! KIMENGUMI**). La BD a été diffusée en dessin animé le 12 octobre 1985 sous le titre de **HIGHSCHOOL ! KIMENGUMI** en regroupant ainsi les épisodes du collège et du lycée. La série télévisée comprend 86 épisodes de 22-24 minutes environ. On peut noter qu'elle a été en 1986 le meilleur dessin animé comique à la télévision.

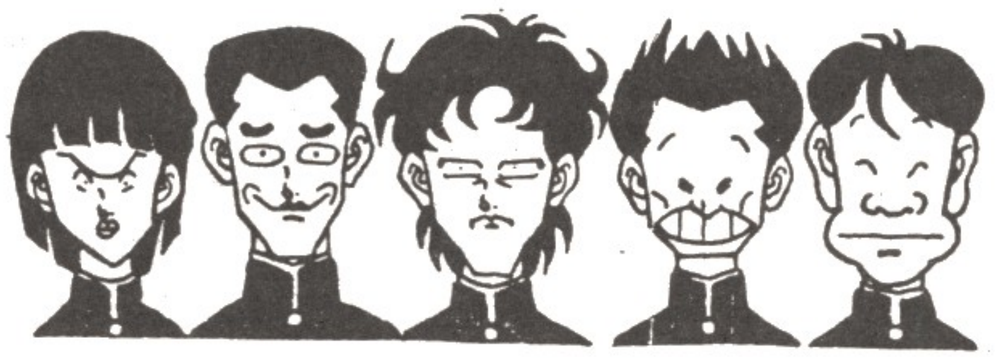
Mais revenons aux sources de cette série, c'est-à-dire à la bande dessinée. Le dessinate ur de cette BD se nomme **Motoei Shinzawa**. **Le Collège Fou, fou, fou** est une de ses nombreuses tentatives auprès des maisons d'édition. Mais cette fois-ci, c'était la bonne : Jump Comics accepta d'éditer l'histoire.

Motoei Shinzawa a commencé à dessiner des bandes dessinées à aprtir du collège en 2ème année (ce qui correspond à la quatrième). Il en dessina deux. Ce furent des bandes dessinées de gags. Puis au lycée, il en fit deux autres, mais cette fois, ce furent des histoires d'amour.

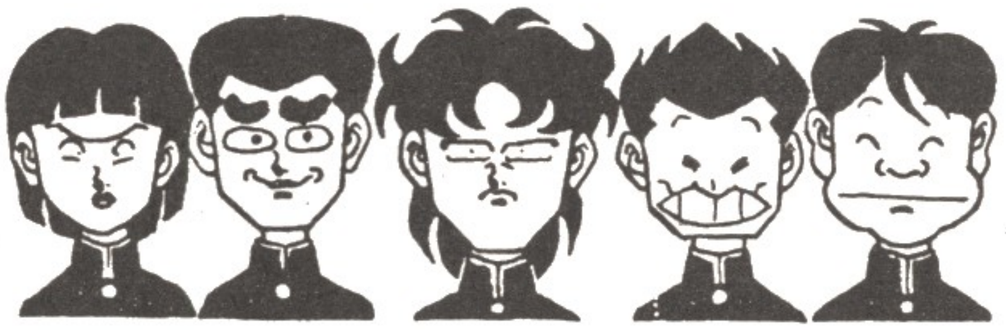
LA CREATION DES JOYEUX LOUFOQUES (KIMENGUMI)

Vous les voyez sous leur premier jour : de gauche à droite, **Dan, Ted, Ray, Jeannot** et **Jim**. Le dessinateur a choisi dans son cahier de personnages, les têtes bizarres qui donneront jour aux **JOYEUX LOUFOQUES**.

Les premières têtes sont trop horribles, rendont les plus sympathiques ...



Encore un petit arrangement par-ci et par-là et voici les **JOYEUX LOUFOQUES**.



Et c'est ainsi qu'il dessine la pré-version intitulée **SANNEN KIMENGUMI SANJO** (Et voici les Joyeux Loufoques) qui comprend deux parties de 14 pages chacune. C'est celui q'uil présentera à la maison d'édition Jump Comics. Mais avant de commencer la véritable version de **SANNEN KIMENGUMI**, le dessinateur a eu un moment d'hésitation entre ces deux tendances : faire une BD humoristique ou romantique ? La réponse a été claire : ce sera du 100% gags !

Les trois versions des KIMENGUMI

La première est la série qui se déroule à l'époque du collère, **SANNEN KIMENGUMI**, album 1 à 6. La seconde est la longue étape du lycée, **HIGHSCHOOL ! KIMENGUMI**, albums 1 à 20. Et la dernière ? est-ce l'université ?

Réponse négative ! C'est tout simplement la série télévisée. Et pourquoi une troisième version ? Car il faut remarquer qu'il y a un grand changement entre la BD et le dessin animé. Le dessin animé a regroupé les 26 albums, les a raccourci ou en a ajouté. Il y a même des épisodes que l'on ne trouve qu'en dessin animé.

La bazar KIMENGUMI

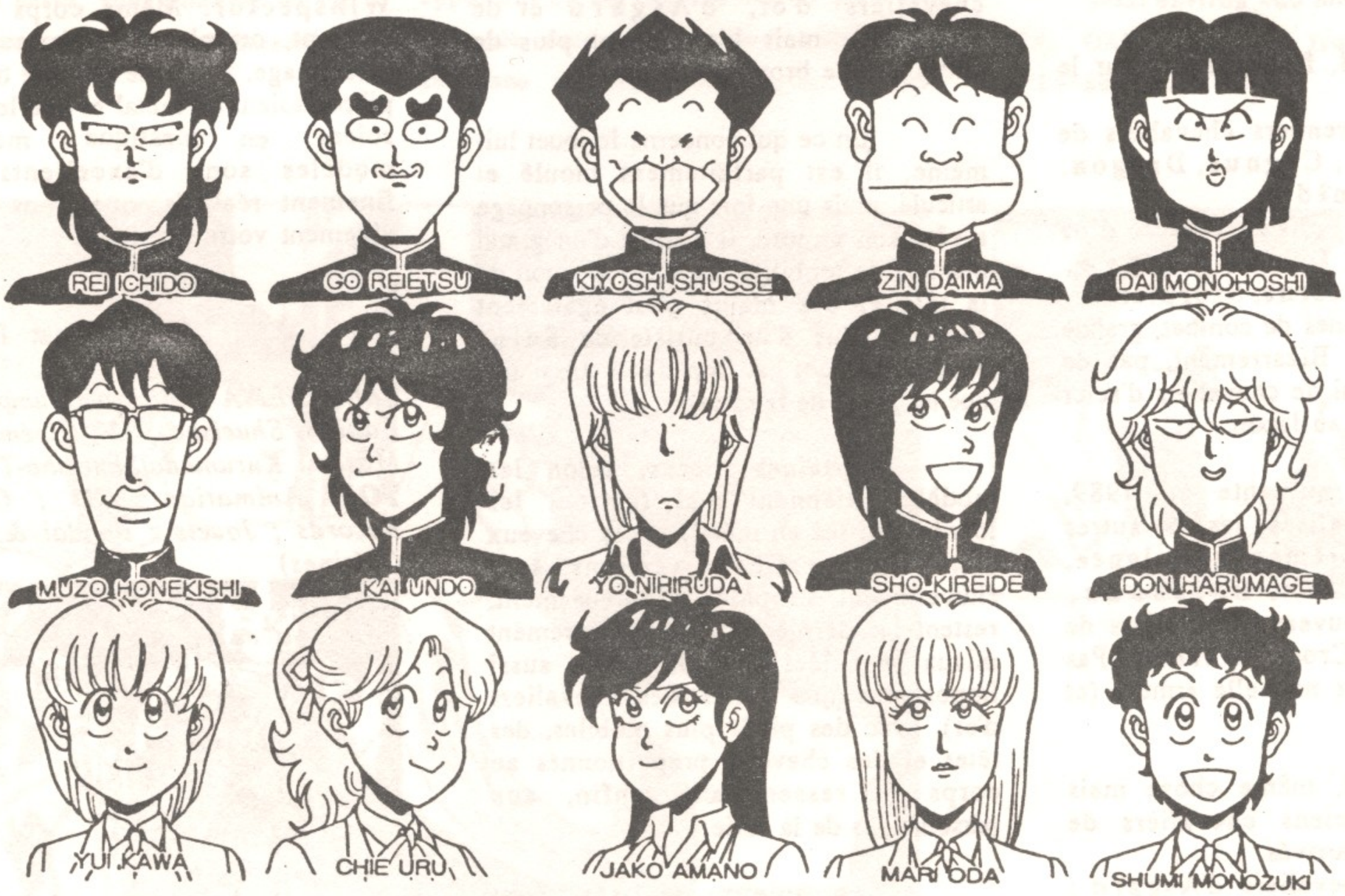
Il existe trois CD de **KIMENGUMI** : deux avec les génériques plus les musiques de fond et les chansons des **JOYEUX LOUFOQUES**, de **Laura** et de **Julie** avec les voix originales. Le troisième CD est un spécial génériques. La musique est signée **Shunsuke Kikuchi**, auteur de la musique de **Dragon Ball** et **Goldorak**.

Il existe, ou plutôt, existait, les poupées des Loufoques, de Laura et Julie en plastique mou. Les cahiers, stylos et autres gadgets sont presque introuvables mais ont existé. Il y a une jeu vidéo des **Loufoques** sur ordinateur (Nec ou MSX). Il y a aussi une vidéocassette du film de **COLLEGE,FOU,FOU,FOU** de 45 minutes. Mais tout ceci est plus ou moins épuisé car c'est une série qui date de 5-6 ans déjà.

A suivre ...

Shiro Oki

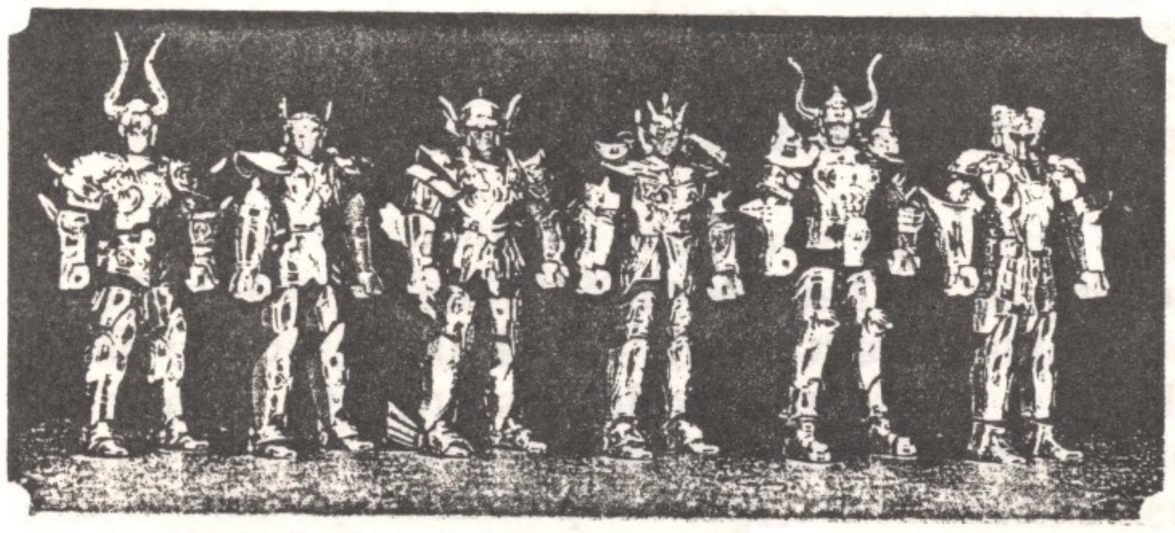
LE COLLEGE FOU,FOU,FOU - Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; TV, Cinéma : Motoei Shinzawa/Shueisha-NAS. Producteur exécutif : Studio Comète.



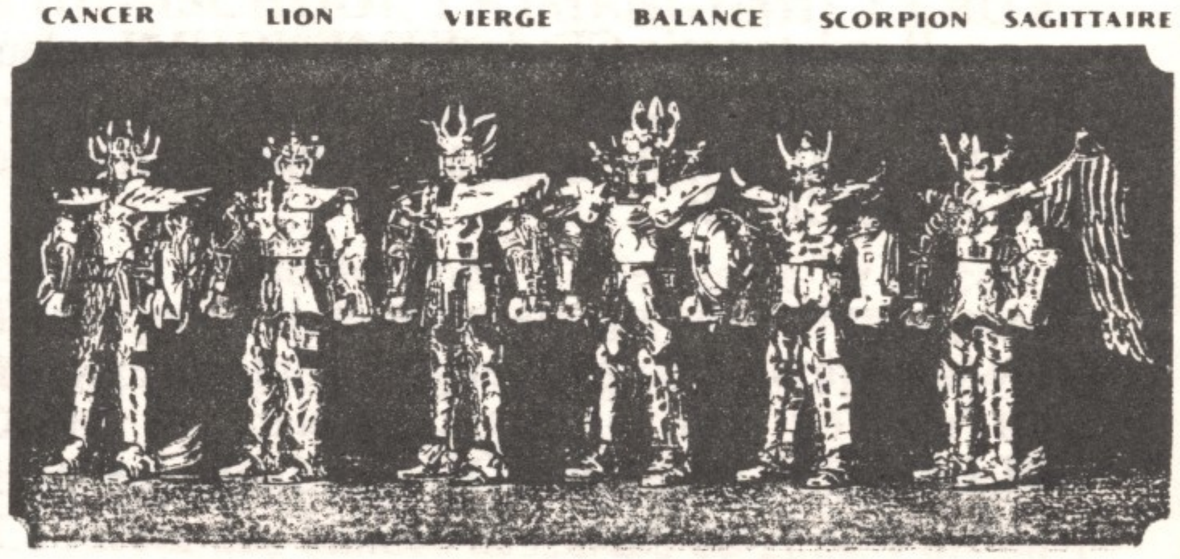
DES CHEVALIERS A LA PORTEE DE LA MAIN

BANDAI nous avait habitués à une excellente distribution de modèles tirés de dessins animés (voir notre précédent numéro). Mais l'un de ses plus grands succès sur le marché du jouet de ces 4 dernières années reste sans nul doute les personnages des CHEVALIERS DU ZODIAQUE.

CAPRICORNE VERSEAU POISSON BELIER TAUREAU GEMEAUX



CANCER LION VIERGE BALANCE SCORPION SAGITTAIRE



La distribution des jouets s'effectua dès 1988 lors de la diffusion du nouveau dessin animé sur la Une dans le Club Dorothée. **Les Chevaliers du Zodiaque (Saint Seiya)** eurent tout de suite un très bon accueil auprès du public enfant. Mais les parents restaient très réticents à acheter des jouets à 150 f pièce, sans pouvoir en apprécier la "qualité". D'où l'édition originale en Europe d'une boite à volet ouvrant, que l'on connait maintenant, et qui permet d'en voir le contenu.

En 1988, furent lancés sur le marché :

. Les premiers chevaliers de bronze (**Pégase, Cygnus, Dragon, Phénix, Andromède**).

. 6 chevaliers d'or (**Sagittaire, Lion, Vierge, Taureau, Capricorne, Scorpion**).

. Les arènes de combat, grande et petite version. Bizarrement, pas de chevaliers noirs, ni de chevaliers d'acier pourtant fabriqués au Japon.

L'année suivante en 1989, furent commercialisés les 6 autres chevaliers d'or (**Gémeaux, Balance, Cancer, Bélier, Poissons, Verseau**), les nouveaux chevaliers de bronze et Eagle Cross (**Marine**). Pas de chevaliers noirs nouvelle armure (et oui, ils existent).

En 1990, même chose mais abandon des anciens chevaliers de bronze. Nouveaux arrivés :

. Les chevaliers d'**Asgard** : **Beta, Zeta, Alpha, Epsilon.**

. Les généraux de **Poséidon** : **Dragon des mers, Sirène, Scylla, Cheval des Mers** et **Poséidon.**

En 1991, alors que l'on s'attend à de nouveaux arrivages d'inédits (les chevaliers noirs, ceux d'acier, les oubliés d'**Asgard** et de **Poséidon** ainsi que **Tétis**, l'armure d'**Odin** ou encore le **Grand Pope**), Bandai France décide d'abandonner le filon CDZ pour s'occuper avant tout des **Tortues Ninjas** et de Nintendo (les 2 plus grands marchés mondiaux du jouet).

Restent à la vente les chevaliers d'or, d'**Asgard** et de **Poséidon**, mais bizarrement plus de chevaliers de bronze.

En ce qui concerne le jouet lui-même, il est parfaitement moulé et articulé, mais une fois que le personnage a vêtu son armure, il souffre d'un grand manque de mobilité. La disproportion de la tête et des mains peut également choquer plus d'un puriste de **Saint Seiya** (le jouet est loin d'être aussi fini que les héros de la série).

Certaines pièces, selon les modèles, tiennent mal (surtout les lourdes parties en métal) et les cheveux dans les premières versions sont ridiculement atrophiés. Heureusement, restent les dernières armures autrement mieux articulées (pas de pièces aussi imposantes que celles des chevaliers d'or), avec des pieds plus mobiles, des têtes et des cheveux proportionnés au corps et ressemblant, enfin, aux personnages de la série.

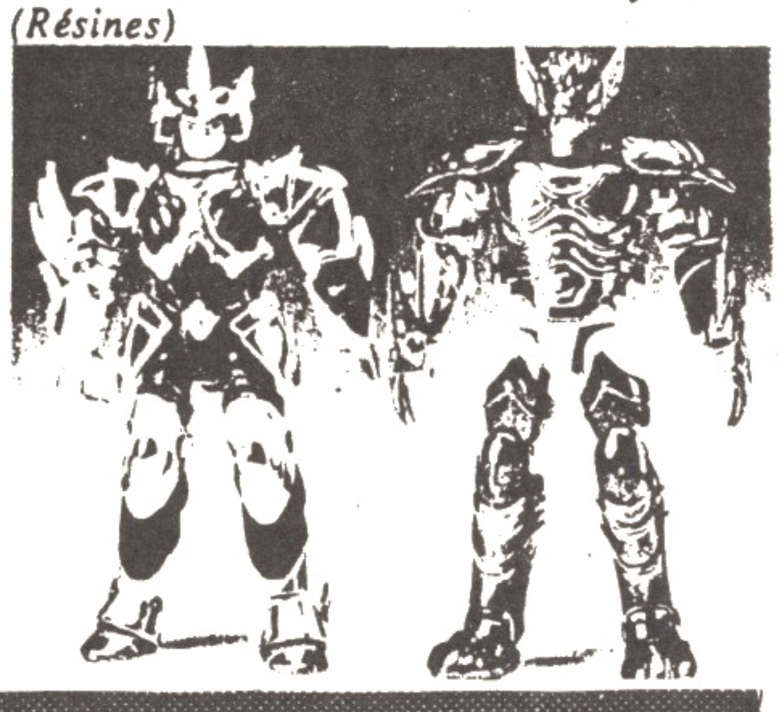
Les mieux réalisés sont certainement **Beta, Epsilon** et **Sirène** et tous les chevaliers de bronze nouvelle version (sauf **Seiya**).

Saint Seiya existe aussi en maquettes représentant les personnages figés dans leur position de combat. Dernièrement, des Gararge Kits ont été édités au Japon : ce sont des modèles en résine à monter et à peindre, pour pro du maquettisme seulement. Ils représentent **Athéna**, le **Gémeau**, la **Vierge** et le **Scorpion.**

Un jouet à la même échelle vient de sortir en France chez Bandai : **Winspector.** Même corps et même concept, on place une armure sur le personnage. A part le fait que très peu de pièces soient en métal et que les armes soient en plastique mou , ces modèles sont d'excellents jouets, finement réalisés, que vous conseille vivement votre serviteur.

Yvan West Laurence

SAINT SEIYA - Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; TV, Cinéma, OAV : Masami Kurumada/Shueisha-TV Asahi-TOEI Animation ; CD : Columbia Records ; Jouets : Bandai & Kaiyodo (Résines)



CITY HUNTER (Sunsoft)

console: PC-Engine

Réaliser un jeu vidéo à partir d'un dessin animé n'est jamais très facile et si, en plus, chaque épisode est indépendant, il n'est pas question de se baser sur la totalité de la série. Néanmoins, la société japonaise SUNSOFT a relevé le défi en adaptant sur Pc-Engine la célèbre série tirée des bandes dessinées de Tsukasa Hojo : City Hunter (Nicky Larson).

Vous tenez le rôle du beau Ryo Saeba (Nicky), armé de son fidèle Magnum 357 et vous devez remplir quatre missions, chacune d'entre elles représentant un niveau du jeu. En courant de porte à porte dans un immeuble (ou, dans le dernier niveau, sur un bateau), vous devez réunir des indices qui vous permettront de trouver une clé et une carte magnétique, objets indispensables pour votre progression. Deux tâche vous sont assignées : remplir votre mission (en parlant avec des personnages ou en les aidant) et affronter l'adversaire gardant la fin du niveau. Celui-ci, beaucoup plus coriace que les hommes de main vous harcelant sans cesse, vous donnera du fil à retordre si vous n'avez pas, au hasard de vos découvertes, obtenu de nouvelles armes : vous pourrez effectivement trouver un bazooka, un fusil laser et même un mortier.

Sur le plan technique, City Hunter est une réussite : scrolling (défilement de l'écran) impeccable, animation des personnages détaillée, musiques superbes et cris digitalisés (vos ennemis hurlent lorsqu'ils tombent sous vos balles). Le jeu possède également un système de codes vous permettant de ne pas tout recommencer lorsque vous reprenez une partie; mais, pour obtenir un code, il vous faudra revenir au tout début du niveau.

Les programmeurs ont bien respecté l'esprit du dessin animé, même si on peut leur reprocher quelques détails ne collant pas, tels certains ennemis (un tigre énorme, un bioman, des robots : en plein Tokyo, cherchez l'erreur!) et aussi le fait que Ryo peut utiliser un fusil laser. Mais tout ceci passe inaperçu et est largement compensé par des petits "plus" apportant un certain charme au jeu : par exemple, vous pourrez voir une très belle séquence animée : vous pourrez voir Kaori Makimura (Laura Marconi) dans le menu de jeu rencontrer la plupart des personnages de la série, allez vous rincer l'oeil pour reprendre de l'énergie (il faut voir la tête de Ryo à ce moment!); et, lorsque vous arrêtez le jeu pour un moment, vous pourrez voir Ryo et Kaori, représentés en petit (dans le plus pur style des joyeux loufoques), juchés sur un échafaudage et en train de nettoyer l'écran de votre télévision de l'intérieur!

Très bien réalisé d'une part, City Hunter souffre néanmoins de sa grande facilité; mais il faudra tout de même vous accrocher car c'est un jeu d'action recherché et vous risquez de tourner en rond pendant un certain temps! Si vous aimez la série, procurez-vous ce jeu, vous ne serez pas déçu.

Jean-Benoit SILVESTRE

"City-Hunter":

éditeur: Sunsoft

machine: Pc-Engine (Coregrafx et Supergrafx)

prix: environ 400 F

TV, OAV, Cinéma: Tsukasa/Shueisha-YTV-Sunrise

SAINT SEIYA
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
ET LE JEU DE ROLE

(PAR NICOLAS CLUZEAU)

L'héroisme! C'est le carburant céleste du jeu de rôle.Combien de personnages se sont investies ainsi dans leurs personnages, pensant à Indiana Jones, Luke Skywalker, Mad Martigan, Conan ou Sonya la Rouge, pour ne prendre que de grands héros du cinéma, laissant de côté la bande dessinée et les grands romans d'aventure, car cet article ne serait pas assez long pour les énumérer.

Le jeu de role est avant tout un loisir, un passe-temps à la limite de la passion, réunissant de bons amis ou des copains dans un but purement ludique de partage d'émotions et d'intéractions.

Il y a deux sortes de personnes qui participent à ce genre de manifestation : les joueurs même et celui que l'on appelle le maître de jeu .C'est lui qui construit la trame principale du scénario dans lequel les personnages des joueurs vont évoluer, une grand part de l'histoire se déroulant selon les actions qu'ils vont entreprendre. Le personnage est une pure création du joueur: il a des caractéristiques quantifiées en nombre ou en symboles, dans un but de règlement. Je m'explique: qui dit jeu dit la plupart du temps règle du jeu et le jeu de rôle n'échappe pas à cette loi implacable.En effet les actions des personnages sont soumises à certaines règles élementaires de bon sens.

Pour que vous vous rendiez compte de cet impact des règles il faut comprendre que toute action même dans la vie réelle est soumise à un chanp de possibilités diverses. L'alternative est: soit l'on réussit à accomplir l'action , soit on échoue .Exemples: réussir à convaincre un chef d'entreprise de vous embaucher est une action qui fait monter l'adrénaline, donc sujette à un éventail d'échelle de réussite et d'échec dépendante de la façon dont vous allez parler. Dans un jeu de rôle, cette échelle va s'exprimer numériquement

avec une grande pert de modification d'apres votre façon d'exprimer votre envie de rentrer dans l'entreprise.En termes clairs, le maitre du jeu va à partir de la possibilité de votre personnage à s'exprimer et la manière dont le joueur lui même va présenter la chose,déterminer une chance de réussite en terme de jeu: un jet de dés (dépendant du systéme de jeu) va alors être lancé.De lui dépendra votre embauche immédiate, votre départ en laissant votre numéro pour être rappelé ultérieurement, ou votre renvoi immédiat pour incompétence.

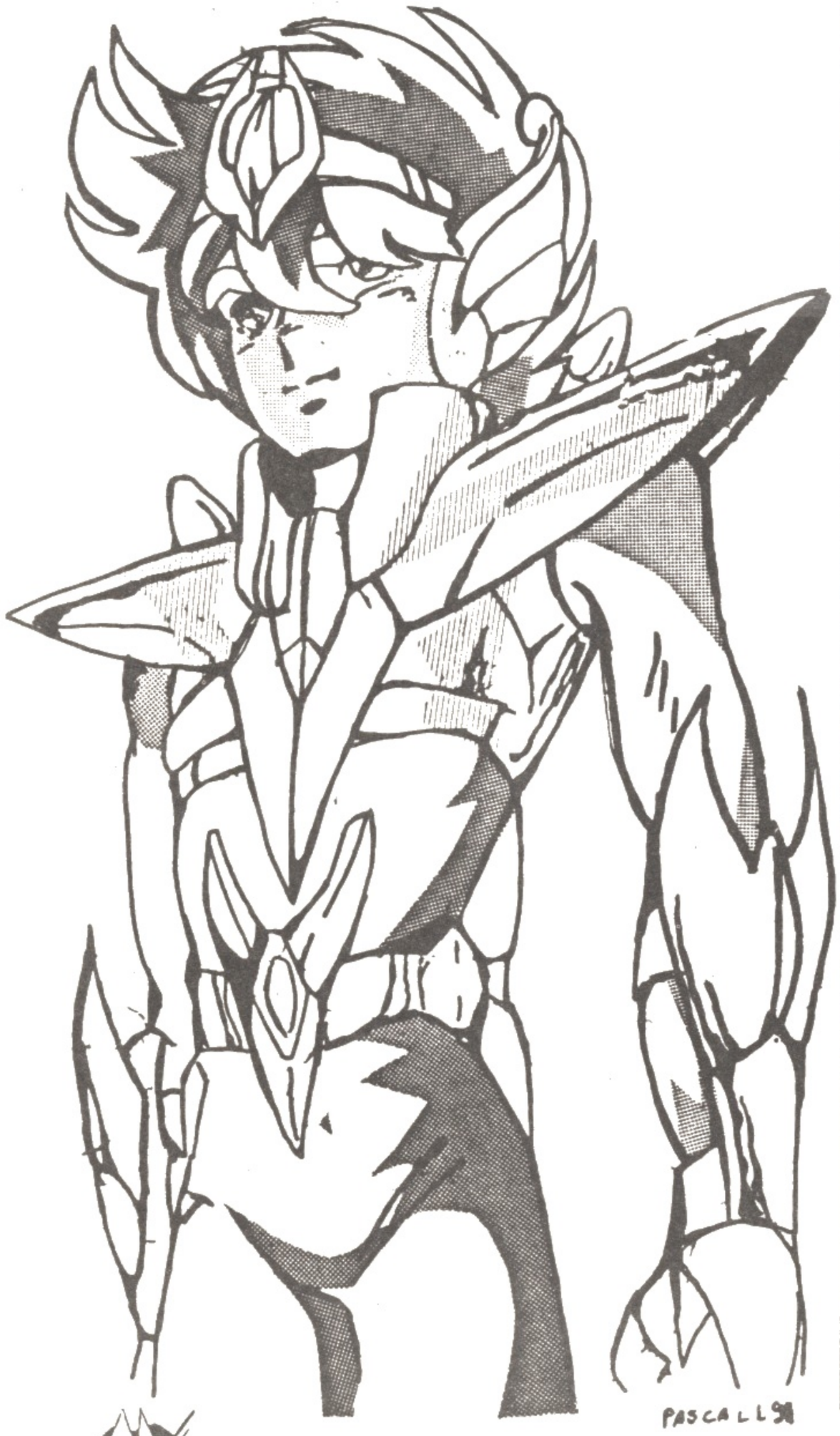
Comment intégrer Saint Seiya à tout ce système? Comme je l'ai dit auparavant, l'héroisme prime dans le jeu de rôle. Et quoi de plus héroique que Saint Seiya? Cette série utilise les principaux thémes que sont l'amitié, le courage, l'abnégation et la course contre les force du mal, avec en premier plan une base mythologique très bien agencée et qui fait rêver (bien qu'elle soit soumise à quelques libertés, mais qu'importe, car le symbole même de la mythologie est le changement perpétuel)

Il faut d'abord cerner les principales motivations et buts des personnages de la série. Déterminer l'univers dans lequel ils évoluent, les différentes tâches qu'ils doivent accomplir et les règles qu'ils doivent suivre car des personnages créés dans cette ambiance doivent ressembler à ceux de la série (même volonté, problèmes, tout en restant différents au niveau de la création, car il n'est pas intéressant de jouer les chevaliers de la série: ils n'ont pas la personnalité que vous allez leur donner, ils n'auront pas votre marque personnelle). " Pour. ceux qui connaissent bien la serie et cet article leur est destiné il n'est point nécessaire de faire une description détaillée de l'univers de Saint Seiya: il fait référence à la mythologie grecque et à la relation que celle-ci a avec les constellations placées dans le ciel par les dieux grecs eux-mêmes. Le personnage (pas un joueur, ouf!) principal est sans aucun dôute Athéna, autour de laquelle gravitent tous les problèmes que vont affronter nos héros, le tout inscrit dans un monde moderne déchiré par les problèmes actuels, lesquels sont considérés comme étant des actions des forces du mal ou des erreurs de gens manipulés per les forces du mal.C'est en fait un univers trés simple, pour des chèvaliers d'Athéna un monde où des innocents trinquent de la méchanceté et qu'il faut sauver malgré lui des forces du mal.

Voilà ce que l'on peut appeler un résumé (succinct) de l'ambiance de Saint Seiya. que les maitres du jeu s'en imprègnent et fassent l' effort de choisir un systéme de jeu adapté.

N.CLUSEAU

(1) Le nombre d'étoiles n'est pas actuel car ce glossaire date du temps de la civilisation Héllène où les moyens d'oservation n'étaient pas aussi moderne que de nos jours (c'est le moins que l'on puisse dire!).
(2) L'appellation entre parenthèses est celle qu'Héphaistos avait donné à l'armure au moment de sa création. L'autre, la première, est l'appellation moderne.
(3) Ces trois armures forment le Vaisseau Argo et sont dirigées par le chevalier qui porte l'armure de Jason.
(4) Cette armure n'est pas portable par un personnage joueur. Elle est trop puissante. Dans la série, c'est la roue de secours du chevalier d'Andromède.



SAINT SEIYA
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

ESTIMATION ET REPERTOIRE DES CONSTELATIONS ET LEURS RELATIONS AVEC LES ARMURES D'APRES LES ARCHIVES RASSEMBLES PAR LE SEIGNEUR D'ARTON, GRAND POPE DU SANCTUAIRE D'ATHENA ENTRE 900 ET 830 AVANT LA VENUE DU CHRIST.

CONSTELATIONS	NOM	ETOILES(1)	SECTEUR	ORIGINE	RANG
AIGLE	MARINE	8	EST	JAPONAISE	ARGENT
ANDROMEDE	SHUN	13	NORD	JAPON	BRONZE
ARA-AUTEL		11	SUD		ARGENT
AUTLIA (MEDUSE) (2)		8	SUD		BRONZE
BALANCE	DOKKO	5	EST	CHINOIS	OR
BALEINE	MOSES	16	EST	NOUV.ZELAN	ARGENT
BELIER	MO	4	EST	TIBETAIN	OR
BOUVIER		8	EST		BRONZE
CAELUM/BURIN (CHAT) (2)		1	SUD		BRONZE
CAMELEON	JUNON	10	SUD	ETHIOPIE	BRONZE
CANCER	MASQUE-MORT	5	EST	ITALIEN	OR
CAPRICORNE	SHURA	13	EST	ESPAGNOLE	OR
CARENE (3)		8	SUD		BRONZE
CASSIOPEE		6	NORD		ARGENT
CENTAURE	BABEL	17	SUD	IRAKIEN	ARGENT
CEPHEE	DAIDAROS	10	NORD	ARGENTIN	ARGENT
CHEVELURE DE BERENICE		6	EST		ARGENT
CHIENS DE CHASSE	ASTERION	5	NORD	DANMARK	ARGENT
CIRCINUS (NARVAL) (2)		5	SUD		BRONZE
COCHER	CAPELA	18	NORD	GREC	ARGENT
COLOMBE		7	SUD		ARGENT
CORBEAU	DAMIAN	4	EST	ANGLAIS	ARGENT
COUPE		8	EST		ARGENT
COURONNE AUTRALE		4	SUD		BRONZE
COURONNE BOREALE	SEIGN-GLACES	7	NORD	PRUSSE	ARGENT
CROIX DU SUD		4	EST		BRONZE
CYGNE	HYOGA	7	NORD	URSS	BRONZE
DAUPHIN		6	EST		BRONZE
DORADE		4	SUD		BRONZE
DRAGON	SHIRYU	13	NORD	JAPONAIS	BRONZE
ECU (BOUCLIER) (2)		7	EST		ARGENT
ERIDAN		28	EST		ARGENT
FLECHE	TRAMY	4	EST	LYBIEN	ARGENT
FORNAX (ODYSSEUS)(2)		8	SUD		ARGENT
GEMEAUX	SAGA	10	EST		OR
GIRAFE		5	NORD		BRONZE
GRAND CHIEN	SIRIUS	12	EST	R D A	ARGENT
GRANDE OURSE		7 + 7	NORD		ARGENT
GRUE		9	SUD		ARGENT
HERAKLES	DOCRATES	14	NORD	GREC	BRONZE
HORLOGE(ARAIGNEE)(2)		15	SUD		ARGENT
HYDRE FEMELLE(SERPENT-MER)		17	EST		BRONZE
HYDRE MALE	ICHI	7	SUD	JAPONAIS	BRONZE
INDUS (PANTHERE) (2)		6	SUD		BRONZE
LEZARD	MISTY	8	NORD	FRANCAIS	ARGENT
LICORNE	JABU	5	EST	JAPONAIS	BRONZE
LIEVRE		9	EST		BRONZE
LION	AIOLIA	16	EST	GREC	OR
LOUP	NACHI	12	SUD	JAPONAIS	BRONZE
LYNX		5	NORD		BRONZE
LYRE		5	NORD		ARGENT
MENSA (SPECTRE) (2)		5	SUD		BRONZE
MICROSCOPE (LANCE) (2)		8	SUD		BRONZE
MUSCA, MOUCHE	DIO	8	SUD	MEXICAIN	ARGENT
NORMA-EQUERRE		6	SUD		BRONZE
OCTANT (THESEE) (2)		5	SUD		BRONZE
OISEAU DU PARADIS		7	SUD		ARGENT
ORION		8	EST		BRONZE
PAON		8	SUD		ARGENT
PEGASE	SEIYA	13	EST	JAPONAIS	BRONZE
PERSEE	ARGOL	14	NORD	ARABE	ARGENT
PETIT CHEVAL		4	EST		ARGENT
PETIT CHIEN		3	EST		BRONZE
PETIT LION		4	NORD	JAPONAIS	BRONZE
PETIT OURSE	GEKI	7	NORD	JAPONAIS	BRONZE
PETIT RENARD		2	EST		BRONZE
PHENIX (4)	IKKI	9	SUD	JAPONAIS	BRONZE
PICTOR (CHIMERE) (2)		11	SUD		ARGENT
PIXIS NAUTICUS(JASON)(2)		15	SUD		BRONZE
POISSON AUSTRAL(REQUIN)		6	SUD		ARGENT
POISSON VOLANT		8	SUD		ARGENT
POISSONS	APHRODITE	15	EST	SUISSE	OR
POUPE (3)		7	SUD		BRONZE
RETICULLUM (LOTUS) (2)		8	SUD		BRONZE
SAGITAIRE	AIOLOS	16	EST	GREC	OR
SCORPION	MYLO	15	EST	GREC	OR
SCULPTOR (TIGRE) (2)		8	SUD		BRONZE
SERPENT	SHAINA	13	EST	ITALIENNE	ARGENT
SERPENTAIRE		13	EST		ARGENT
SEXTANT (2)		5	EST		ARGENT
TAUREAU	ALDEBARAN	17	EST	BRESILIEN	OR
TELESCOPIUM(EPEE AUSTRALE)		10	SUD		ARGENT
TRIANGLE		3	NORD		BRONZE
TRIANGLE AUSTRAL		4	SUD		ARGENT
TUCUNA, TOUCAN (MINOTAURE)		7	SUD		ARGENT
VERSEAU	CAMUS	15	EST	FRANCAIS	OR
VIERGE	SHAKA	16	EST	INDE	OR
VOILES (3)		8	SUD		BRONZE

LES CHEVALIERS DES C.D.

Qui ne connait pas Saint Seiya (Les Chevaliers du Zodiaque) ! La série ayant beaucoup de succès au Japon, de nombreux albums sont sortis là-bas où on retrouve les musiques et les génériques des différentes parties de la série et des films. Les voici avec leur contenu et les références (CD) :

- SAINT SEIYA - TV Original Soundtrack I : 32 CC-136.

Les musiques (uniquement) correspondant au début de la série jusqu'à la bataille du sanctuaire non comprise. Des musiques assez connues étant donné que cette partie de la série a été diffusée de nombreuses fois en France.

- SAINT SEIYA - TV Original Soundtrack II : 32 CC-1389.

Des musiques toujours de la série correspondant à la bataille du sanctuaire. Elles sont un peu moins connues que le volume 1, et on y trouve les thèmes d'Athéna et de l'armure d'or du Sagittaire.

- SAINT SEIYA - TV Original Soundtrack III : 32 CC-2074.

Les musiques les plus connues de toute la série avec les thèmes principaux de Seiya, Shiryu et Hyoga. Egalement les génériques japonais originaux de début et de fin, version courte TV, de la première partie de la série, c'est-à-dire jusqu'à la fin de la bataille du sanctuaire. C'est le meilleur à mon avis.

- SAINT SEIYA - Original Soundtrack IV : 32 CC-2224.

Musiques du film sur Asgard, le deuxième film de la cassette vidéo sortie en France sous le nom "LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE -LE FILM 2".

- SAINT SEIYA - Original Soundtrack V : 32 CC-2572.

Musiques du premier film, avec Abel, sorti également en France en cassette vidéo et diffusé sur La 5 en mars 1991.

- SAINT SEIYA - TV Original Soundtrack VI : 32 CC-2656.

Les meilleures musiques de la deuxième partie de la série télévisée, Asgard, avec les thèmes de Hilda de Polaris, de l'Anneau des Nibelhungen, etc., et les instrumentaux des génériques de début et de fin.

- SAINT SEIYA - TV Original Soundtrack VII : 32 CC-2999.

Les musiques de la dernière partie de la série Poséidon, avec les thèmes de Poséidon et des généraux des mers.

- SAINT SEIYA - Original Soundtrack VIII : 32 CC-3295.

Les musiques d'un film qui n'est pas encore sorti en France, Les Guerriers d'Harmageddon.

- SAINT SEIYA - Hadès : COCC-7089.

Musiques et chansons de la prochaine série qui sort prochainement au Japon en OAV.

Outre ces 9 CD regroupant des BGM (Background Music), il existe également 3 CD avec des chansons.

- SAINT SEIYA I : 30CC-1349.

Chansons sur la série dont les génériques, en entier cette fois-ci, de la première partie :

. Pegasus Fantasy (générique de début)
. Blue forever (générique de fin).

Ces chansons sont interprétées par le groupe Make-up et Mitsuko Horie qui, jusque là, avait l'habitude de chanter pour des séries plus sages (Candy, Caroline, Le Tour du Monde de Lydie, ...).

- SAINT SEIYA II : 30CC-1682.
D'autres chansons sur la série, mais qui n'ont rien à voir avec les musiques.

- SAINT SEIYA III : 30CC-2534.
Comme le volume 1, des chansons sur la deuxième et troisième partie de la série avec les génériques de Poséidon et Asgard (la musique est la même, seules changent les images) :
. Soldier Dream (générique de début)
. Blue Dream (générique de fin).
Cet album est interprété par le groupe Boys-Be.

Enfin, il existe un dernier album sur Saint Seiya :

- PIANO FANTASY : 32CC-3217.
De loin le plus mauvais, c'est une interprétation au piano de quelques thèmes de la série.

Pour finir, une dernière chose à noter, tous les génériques et les chansons de ces CD n'ont rien à voir musicalement avec ce qu'on peut trouver dans ce domaine en France : "Pegasus Fantasy" se rapproche plus du hard-rock que de la "marche joyeuse" du générique français.

Tous les CD de Saint Seiya sont édités par NIPPON COLUMBIA.

Olivier

SAINT SEIYA - Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; CD : Columbia Records ; TV, Cinéma : Masami Kurumada/Shueisha-TV Asahi-TOEI Animation

音楽集VII
～ポセイドン篇～
●CD:CC-2999 税込定価￥3,008(税抜価格￥2,920)
●LP:CX-7372 税込定価￥2,575(税抜価格￥2,500)
●MT:CAY-895 税込定価￥2,359(税抜価格￥2,290)

ヒット曲集
●CD:CC-1349 税込定価￥2,812(税抜価格￥2,730)
●MT:CQ-7124 税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)

ヒット曲集II
～いかなる星の下に～
●CD:CC-1682 税込定価￥2,812(税抜価格￥2,730)
●LP:CQ-7127 税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)
●MT:CAK-820 税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)

聖闘士ファンの想像を絶する夢の対決がドラマ編に!
～銀河戦争・夢の対決編～
●CD:CC-1880 税込定価￥2,812(税抜価格￥2,730)
●LP:CQ-7128 税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)
●MT:CAK-826 税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)

SAINT SEIYA/BOYS BE
～君にあげるために～
●CD:CC-2534 税込定価￥2,812(税抜価格￥2,730)
●LP:CQ-7130 税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)
●MT:CAK-840 税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)

PIANO FANTASIA
●CD:CC-3217 税込定価￥3,008(税抜価格￥2,920)
●MT:CAY-902 税込定価￥2,359(税抜価格￥2,290)

* **YOUPI, La Piratélé, CLUB LA 5** : ils l'ont fait ! La 5 a mis en place son club à l'image de celui de TF1, mais en pire. Présentateurs qui nous font zapper sur la chaine d'en-face, paùvreté des enchainements et des scénarios, pauvreté de la mise en scène (vive le fond bleu), et recours à fond à la mise en boite (pas de lien avec les séquences suivantes puisque les programmes sont établis au dernier moment et que les enchainements sont standardisés et enregistrés à l'avance). La 5 a réagi assez rapidement puisqu'un mois après la mise en place des nouveaux programmes jeunesse, elle a supprimé les présentateurs. Comment une telle idée a-t-elle pu germer dans l'esprit de programmateurs experts dans ce type d'émissions ? On attend maintenant avec impatience le retour du lapin !

* Bon point en revanche pour **Avant l'Ecole, L'Ecole Buissonnière** et **Zig-Zag** sur la Une. Le rap du générique est très drôle et assez entrainant (et pourtant c'est du Gérard Salesses, "Est-ce que c'est tout ? Mais, non !"). Directement inspiré du lapin de La 5, le raton laveur **Zig-Zag** est un très bon concept d'enchainement et de présentation. Sobriété, gaieté, enchainements neutres et rapides, personnage agréable à la vue. Comme quoi, Dorothée peut mettre en place des concepts intelligents.

La mascotte des dessins animés de la Cinq.

* A voir, ou revoir, absolument : **A PLEIN GAZ**, diffusé comme d'habitude sans annonce préalable le dimanche matin sur La Cinq. Une série historique à plus d'un égard. C'est la seule série TV tirée d'un manga de **Kaoru Shintani (Area 88, Cleopatra DC, ...)**. C'est également la dernière série d'une maison de production qui connut ses heures de gloire dans les années 80 et qui a aujourd'hui disparu : **MIC MOVIE INTERNATIONAL Co., Ltd.** Et enfin, l'histoire d'A PLEIN GAZ est assez surprenante : les aventures d'un jeune motard en but aux tracasseries avec une mère atypique et assez autoritaire. Le Complexe d'Oeudipe en dessin animé japonais, quoi.

* Dernière chance pour **ADRIEN, LE SAUVEUR DU MONDE** sur La Cinq, alias **Mashin Eiyuden Wataru** au Japon. Il est étonnant que ce produit, qui connait un énorme succès au Japon d'où la création de **Wataru 2**, n'ait pas la popularité escomptée en France. En fait, il se trouve que Wataru est un dessin animé qui s'adresse aux plus jeunes par son graphisme, et à des esprits un peu plus âgés du fait de son sujet qui est de l'héroic fantasy comique pur. Un produit difficile donc, mais qui mérite d'être regardé. Et d'autant plus que son character designer, Tommy Ashida, très connu au Japon, est totalement inédit en France. Alors précipitez-vous sur Wataru !

MONOPOLY : C'est fait. **AB PRODUCTIONS** est devenu la plaque tournante du dessin animé japonais en France et en Europe en rachetant pratiquement tout ce qui sort et est sorti au Japon. Pas étonnant que La 5 ait un goût de TF1 !

ALLER : Retard prévu pour la diffusion de **Shulato** renvoyé pour un redoublage. "Nordine se faisant transmigré", ça fait mal. **Yawara**, série sur le judo, se ballade toujours entre TF1 et A2 : faites-vite messieurs les programmateurs car cette série a été produite en fonction du calendrier des J.O. de Barcelone en 1992. Après, il sera trop tard ! **Patlabor** (65 épisodes) arrive enfin en France après maintes discussions quant à l'obligation d'acheter la série dans son intégralité (OAV et film). Diffusion probable sur LA 5. **Galvion**, série de science-fiction, a été achetée apr TF1.

RETOUR : Et oui, **Kimagure Orange Road** (Max et Compagnie) recommence sur La 5 après que TF1 ait vainement essayé de faire venir la série chez Dorothée. Mais Dorothée n'a pas tout perdu : les OAV et les films inédits ont été achetés et sont prêts à être diffusés. Qui de La 5 ou de TF1 va gagner la Bataille de la Route Orange ? Dans le même genre, La 5 négocie actuellement la diffusion du film **L'Aventure d'Aramis, tiré de la série Sous le Signe des Mousquetaires**, quelques films et OAV de **Creamy Merveilleuse Creamy** et **Emi Magique**. Diffusion imminente. Quant à **Nadia**, la série est en cours de doublage. Diffusion immédiate sur TF1 une fois fini (peut-être à la rentrée).

DEPART : **Hacou** (Minashigo Hutchy), l'abeille de Tatsunoko Production, s'est envolé de la fleur Samdynamite laissant FR3 avec uniquement des rediffusions en ce qui concerne les dessins animés japonais. Qui est prêt à racheter la suite où **Hacou** doit retrouver sa soeur Haya ? Idem pour **Joe 2**, série historique au Japon, qui n'est resté que 4 semaines sur La 5.
Mais qui a les droits de **Touch** (Théo ou La Batte de la Victoire), série doublée et prête à la diffusion depuis 1989 ? Pas nous, répondent en choeur TF1 et La 5.

J-30 : plus qu'un mois avant la sortie de la suite des **CDZ** en vidéo au Japon. Hadès dans la peau de Shun : effrayant !

BRUITS DE COULOIR : La nouvelle série des **Chevaliers du Zodiaque** serait diffusée dès la rentrée de septembre sur TF1. Ceci est très étonnant car elle passerait sur les écrans français alors qu'elle commence à peine au Japon. ANIME LAND enquête.

Page conçue par Vincent Osée VU

CREDIT PHOTOS : Shueisha-Shogakukan-Gakken-Tokuma Shoten-Bandai-Kodansha

PETITE ANNONCE : Nous recherchons des spécialistes des dessins animés américains du genre Lou Scheimer, GI Joe, mais surtout les Tortues Ninjas et les Simpsons. A vous de nous prouver également que le sujet Walt Disney n'est pas épuisé. Envoyez vos propositions à notre adresse sans oublier vos coordonnées pour vous recontacter.

EN DIRECT DU JAPON

SUNRISE s'affirme de plus en plus comme le concurrent le plus sérieux de TOEI ANIMATION. La toute jeune maison (relativement parlant, comparée à TOEI ANIMATION) est devenue depuis le mois dernier la première société de production en ce qui concerne les série TV. Pas moins de 5 nouvelles séries ont été lancées parmi lesquelles : **SAVER KIDS** d'Inomata Mutsumi, **RAIJINO, CITY HUNTER 91** (la quatrième série de Nicky Larson), **METAL JACK** et **FIVARD**. Et n'oublions pas que le grand hit de l'année sur les grands écrans, **GUNDAM F-91**, n'est autre qu'une production SUNRISE.

DANS LE PROCHAIN ANIME LAND :

ATTENTION, LE PROCHAIN ANIME LAND SORTIRA FIN AOUT POUR VOUS ANNONCER TOUS VOS PROGRAMMES DE LA RENTREE AVEC ENCORE PLUS DE PAGES. Avec, entre autres,

. **ROBOTECH**, l'encyclopédie
. **LE COLLEGE FOU,FOU,FOU,** suite et fin
. Faites du **SPORT** en regardant les dessins animés (Olive et Tom, Mitsuru Adachi, Jeanne et Serge, But pour Rudy)
. **DRAGON BALL Z** en avant-première, la suite racontée
. Jouets : **BANDAI** reprend du poil de la bête
. Jeu vidéo : **COBRA**

... et bien d'autres sujets encore

Aligre 93.1 FM

ANIME LAND, l'émission, c'est sur ALIGRE FM 93.1 à Paris. 1 mercredi par mois, de 11h à 11h30, retrouvez Pascal et Vincent qui vous parleront des dessins animés. Prochaines émissions :

- le 12 juin : AKIRA, ET APRES ?
- le 10 juillet : CHARACTER DESIGN 1
- le 7 août : CHARACTER DESIGN 2

6 et 8 rue Dante
75005 PARIS
43-54-67-09 43-25-85-19

30 rue Monsieur Le Prince
75006 PARIS
43-26-19-32

COMICS-CINEMA-ANIMATION BANDES DESSINEES

ANIME LAND
2
JUIN
91

ANIME LAND-ANIMARTE
71 rue Jean Jaurès
92170 VANVES

OFFRE ANIME LAND PRIVILEGE.

Si vous désirez découvrir un nouveau type de dessin animé dans la palette varier de l'animation japonaise ANIME LAND vous propose les deux premiers volume de la collection LES FANTASTIQUES.

LA CITE INTERDITE

Film d'animation japonais.
Durée: 85 minutes
Type: Amour Fantastique Erotique
La terre est en guerre depuis de longues années avec une autre dimension peuplée d'êtres ayant la faculté de se transformer. Josseppe Maya, médium mondialement célèbre se déplace afin de ratifier le traité de paix avec l'autre monde. Mais tous les habitants de l'autre monde ne désirent pas cette paix. Deux gardes du corps ont été désignés afin de le protéger : Terry Renzon homme de choc dont la seule faiblesse est de trop aimer les femmes et Maki une superbe femme venue de l'autre dimension.

CRISTAL TRIANGLE

Film d'animation japonais
Durée : 85 minutes
Type : Fantastique Aventures
L'ancien testament nous rappelle que Moïse avait reçu de Dieu les dix commandements. Mais selon les documents émanent d'une autre soruce, certains messages différents auraient été confiés au peuple à cette époque. En fait, cette seconde série de commandements comporterait un sens infiniment plus profond que la première et ces prédictions capables de transformer le futur de l'espèce humaine. Kam, qui a fondé un institut de recherche sur l'archéologie part à la recherche du message en compagnie de ses trois assistants. Le détenteur du message sera le maître du monde. Des puissances étrangères cherchent à s'approprier ce message afin de s'approprier le monde.